3
ANNO I
NUMERO 3
DICEMBRE 1991
LIRE 4000
console
MANIA
TOPOLINO TORNA
CON FANTASIA
SU MEGA DRIVE
Spedizione in abbonamento postale gr. III/70
NINTENDO
NES
GAME
BOY
SUPER
FAMICOM
SEGA
MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE
ATARI
LYNX
7800
L'OMBRA
DELLA BESTIA
SU MASTER SYSTEM
Un' incredibile
conversione!
SUPER
GHOULS'N'GHOSTS
SU SUPER FAMICOM:
UN COIN OP
A CASA VOSTRA?
SPECIALE TRUCCHI:
SONIC E I SIMPSON
NUMERO
DI NATALE
16 pagine
in più

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....

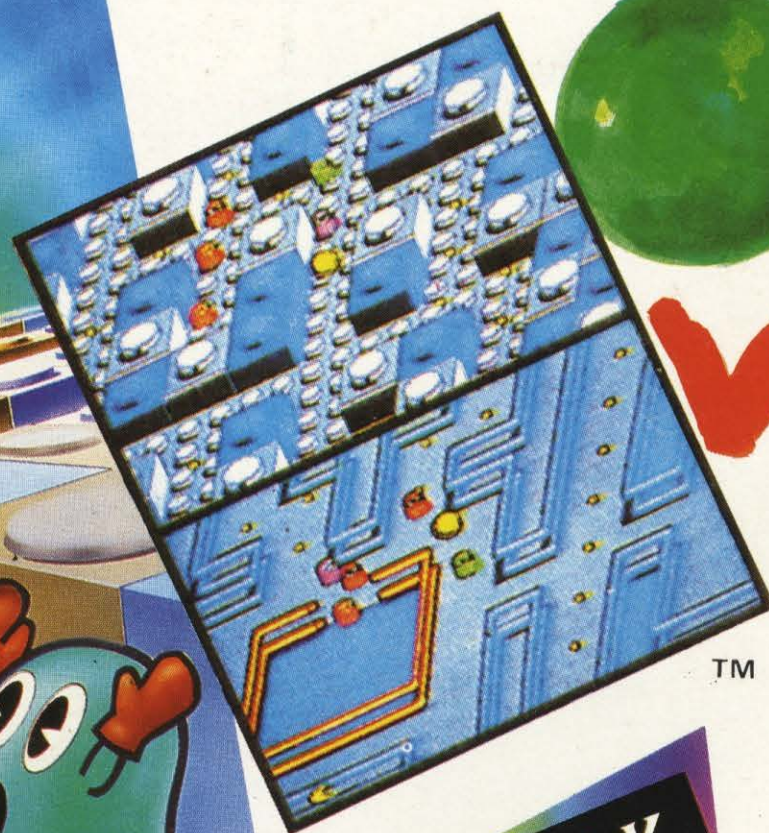
RARE

HIGH SPEED®

WORLD'S #1 PINBALL

FREEWAY SCORES LIT VALUE

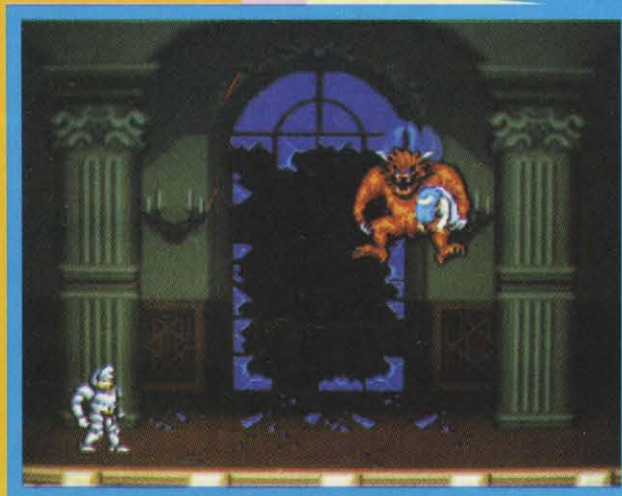
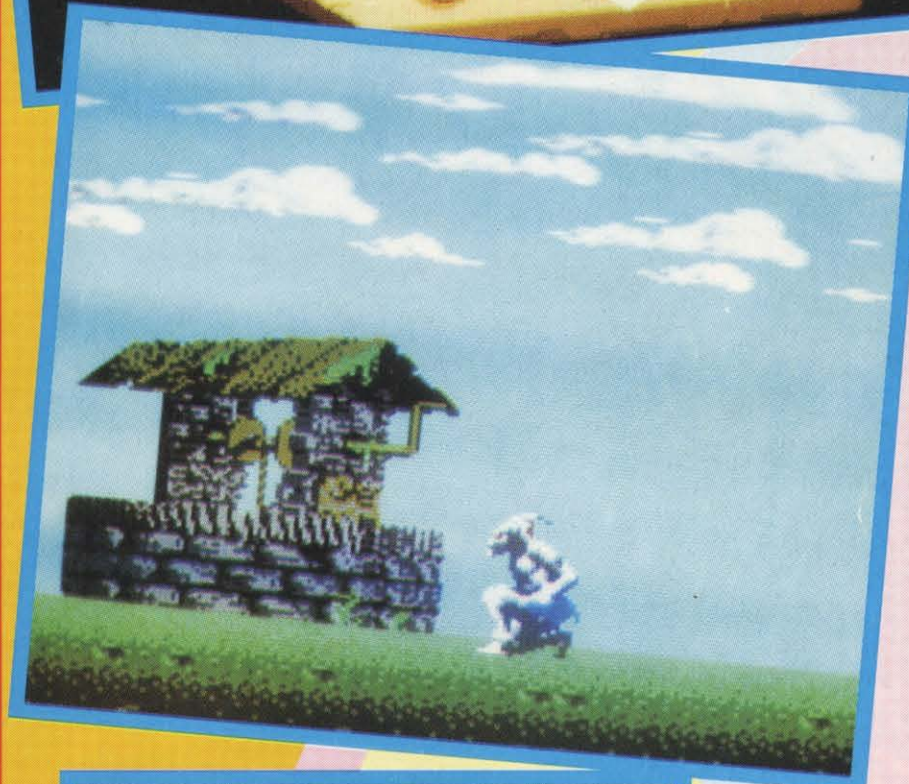
DRIVE AGAIN

Williams
Williams Electronics Games, Inc.

Tutta l'azione e il divertimento del gioco del flipper! Acrobazie sull'autostrada, spericolate corse sulla rampa, micidiali sgommate ai semafori, bombe lampo capaci di attaccare il nemico... e altro ancora!

CADARIO

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

IN QUESTO NUMERO DI CONSOLE MANIA

Si ringraziano i negozi Computer's Land di C. Magnago (VA) e Console Generation di Milano per la collaborazione a questo numero della rivista.

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade = E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background = Il fondale di ogni gioco.

Blastare = E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op = Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico = Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling = Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite = Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage = E' sinonimo di "livello".

Tie-in = Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale = E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali * Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Gabriele Pasquali, Giancarlo Calzetta, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: MARSILINEA, C. e A. Gandolfi * Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito

NON C'E' IL DUE SENZA IL TRE

E siamo arrivati così al terzo numero di Console mania, non ci sembra vero ma è proprio così. Per prima cosa devo ringraziare tutti i lettori che ci hanno scritto perché tanto entusiasmo non ce lo aspettavamo davvero; avete quasi tutti esordito con frasi del tipo: FINALMENTE QUALCUNO CI HA PENSATO, LE CONSOLE RINGRAZIANO CONSOLE MANIA, ERA ORA CHE QUALCUNO CI PENSASSE!

Insomma, tutti siete entusiasti della nascita di una rivista dedicata esclusivamente alle Console, e devo dire che ne siamo entusiasti anche noi.

Certo, le critiche sono arrivate, ma permetteteci un po' di assestamento, dopotutto la nascita di una rivista equivale a quella di un bambino: ci vuole un po' di tempo perché cominci a parlare correttamente, camminare, muoversi. Devo poi dire che le critiche sono state davvero all'acqua di rose, onestamente mi aspettavo atteggiamenti un po' più rigidi... Ma ci è andata bene.

Da questo numero abbiamo cominciato a rispondere alle vostre lettere, e lo farò io in persona, e sono così cominciate le dure battaglie contro i Famicomiani e i Megadriveiani, ma ho deciso di lasciare perdere per questa volta la battaglia, perché non so se riprendere il vecchio discorso simile a quello fra Commodoriani contro Spectrumisti iniziato anni fa con il vecchio Zzap!

Le Console appartengono a una nuova generazione che mi auguro abbia qualcosa di meglio da dire (e da fare) che non idolatrare la propria macchina a dispetto delle altre, e noi siamo convinti che il mondo del videogioco sia fantastico e intelligente, non certo stupido e introverso come qualcuno ha detto.

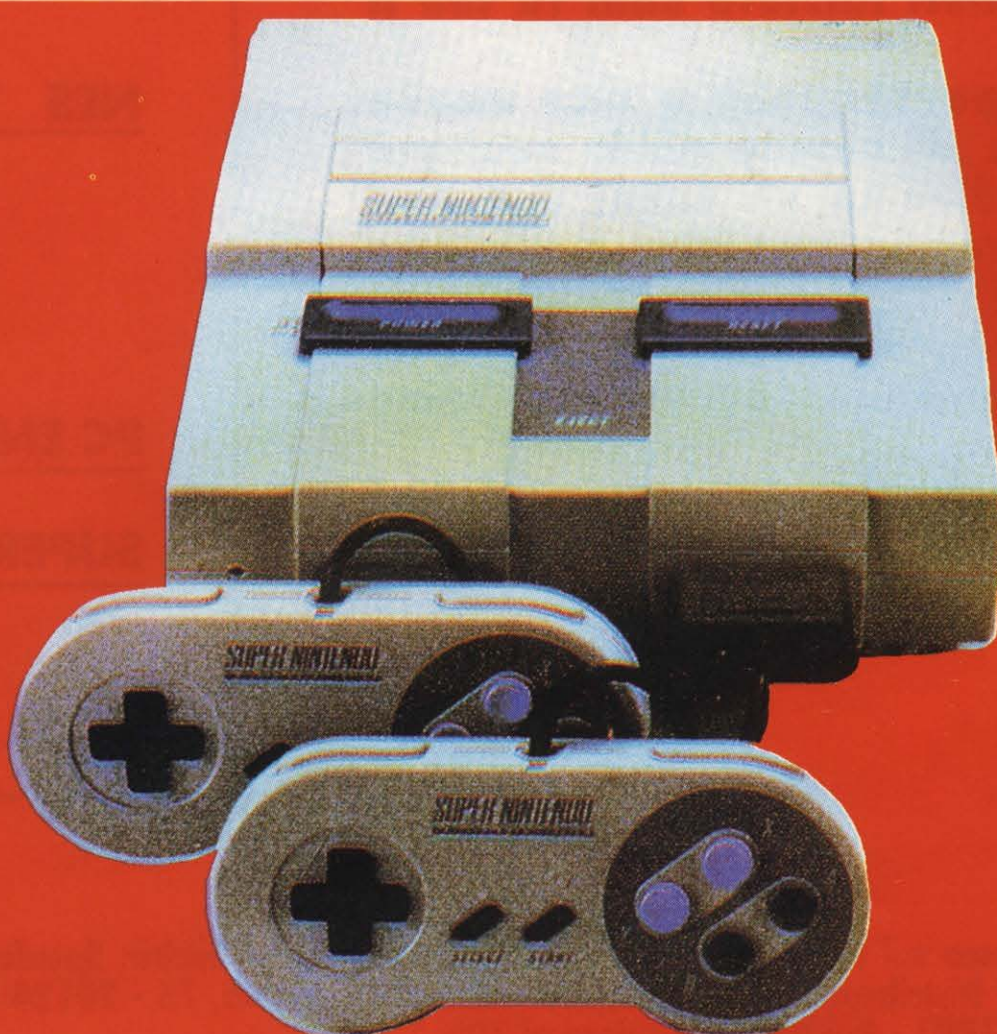
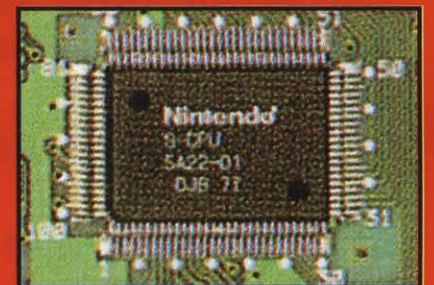
Forza, facciamo vedere chi siamo, e fateci capire chi siete: se proprio qualcosa andrà male, potrete sempre consolarvi con le console!

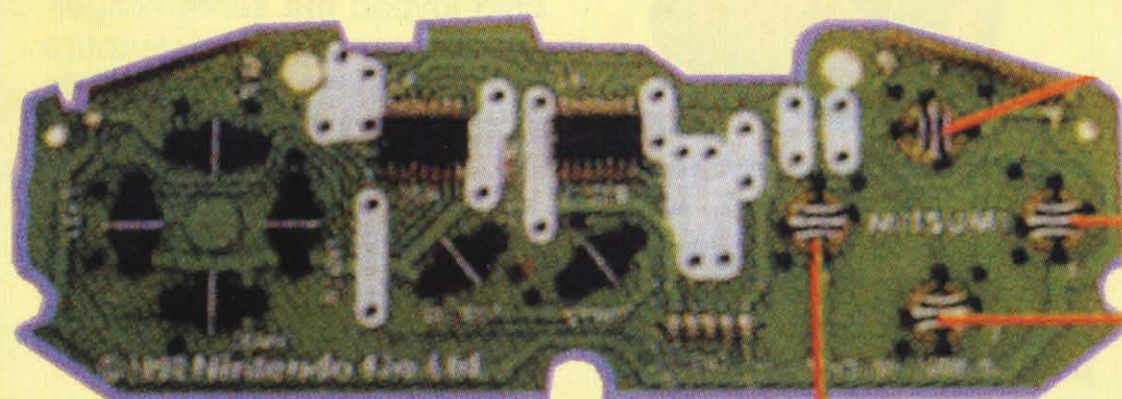
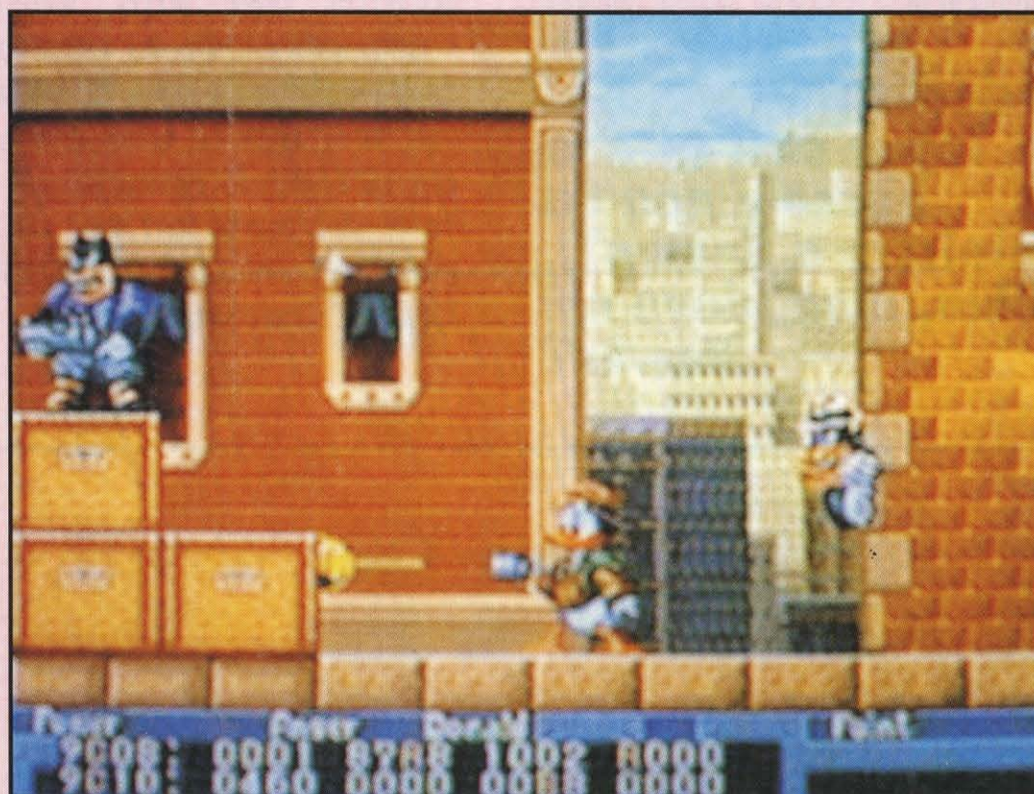
Stefano Gallarini

INDICE RECENSIONI

Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *
Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

SUPER NES O SUPER FAMICOM?
OVVERO AMERICA O GIAPPONE?

Ordunque siam qui, miei prodi, per illustrare le meraviglie dell'ultimo nato in casa Nintendo, ossia il Super NES. Come? Un'altra console? No, no... il Super NES altri non è che il Super Famicom con un altro nome! E noi siamo qui solamente per parlarvi delle differenze tra le due macchine. Le caratteristiche del sistema sono le stesse: il cuore è costituito dal chip custom 65816 un chip a 16 bit che gira a 3.58 Mhz (ciò che non permette al Super NES di utilizzare bene tutto il ben di Dio che ha al suo interno!). Anche se non incredibilmente veloce, il sistema può manipolare un'enorme quantità di colori: 256 possono essere visualizzati contemporaneamente da una palette di 32768! La risoluzione massima è di 512x448 e il massimo numero di sprites sullo schermo contemporaneamente è di 128. Le capacità audio della macchina sono impressionanti grazie alle prestazioni di un chip sonoro Sony con una CPU a 8 bit e un co-processore digitale incorporati. Tutto ciò dona al Super NES (o Famicom) la capacità di avere colonne sonore con fino a 8 canali stereo e effetti sonori digitalizzati. Ma la cosa che fa le due macchine incredibili è conosciuta come "Mode 7". Questo modo grafico permette alla macchina di ruotare e zoomare qualsiasi sprite senza limiti. E mi pare che dai giochi che ci sono in giro questo sia palese! Superate le specifiche tecniche praticamente identiche tra le due macchine, possiamo ora illustrare le differenze sostanziali, che in fondo si limitano a soluzioni funzionali e stilistiche. Quella più appariscente è che il look della macchina americana è stato completamente rivisitato nei colori e nelle forme; i primi sono infatti meno appariscenti (il colore della console è più chiaro, i pulsanti sono di due tonalità di viola), mentre le seconde sono più squadrate. Le "correzioni" funzionali apportate alla macchina americana si limitano ai tasti di accensione e di reset, messi in modo da dover essere spinti in avanti e non premuti per funzionare. La "nuova" macchina è in circolazione in America da settembre, il suo prezzo si aggira sui duecento dollari e viene fornita completa di Super Mario World, due joypad, un trasformatore e un cavo RF. Questo è quanto, per cui passo e chiudo.

DIMMI CHE JOYPAD USI E TI DIRO' CHE CONSOLE HAI

Quasi dimenticavo una delle differenze che più saltano all'occhio (per meglio dire alla mano) dell'esperto videogiocatore, tra Super Famicom e Super NES: i joypad! Beh, non proprio i joypad quanto (per meglio dire 2) i pulsanti degli stessi. Infatti sul Super NES i pulsanti X e Y sono concavi, mentre A e B sono convessi (sul Super Famicom sono tutti e quattro convessi); ciò è stato fatto in modo che si possano riconoscere agevolmente anche senza distogliere gli occhi dallo schermo, evitando di rischiare di perdere una vita, o un po' d'energia, per una, anche minima, disattenzione.

CARTOONIA

- L'accordo Sega-Disney continua a produrre frutti. Dopo Mickey Mouse e Fantasia (di cui dovreste trovare una recensione completa su questo stesso numero) è il turno del simpaticissimo Paperino, su Mega Drive naturalmente.

- Ricordate i bellissimi e ineguagliati cartoni della Warner? Beh, l'onnipresente Spielberg ha appena prodotto la serie "Tony Toons", sempre per la Warner, ispirata a personaggi come Bugs Bunny, Daffy Duck & soci, già programmata sui nostri teleschermi. Il gioco su NES sarà un arcade-adventure di sei livelli.

MADE I

Okonasura mi tomo, domakè li tirotai. Hai, cari lettori, chi è il vostro giapponese preferito? Come il vecchietto di Karate Kid? Ma no, è lui: l'incomparabile, l'ineguagliabile, l'imprevedibile, l'inossidabile Shintaro! Questo mese ci spedisce una marea di nonsensi in giapponese che non sono riuscito a decifrare (come, si legge dall'alto in basso e non da sinistra a destra?), ehm, Max, dove sei Maaax?

GIA' FATTO !?!

Non avete ancora fatto in tempo a mettere le mani su Shining in the Darkness che già vi anticipiamo la probabile uscita del suo seguito. Purtroppo il titolo esatto non ci è noto, una sola cosa è certa: si tratta di una cartuccia da 12 Mbit. Cominciate a mettere da parte un po' di soldi perché sarà probabilmente un gioco "costosuccio".

TRA FANTASIA E TRADIZIONE

Se siete accaniti fan nipponici non potete lasciarvi sfuggire Ganbare Goemon della Konami. Ambientato in un Giappone medioevale (o quasi) presenta tutta una galleria di personaggi e situazioni molto caratteristiche. Si tratta di un arcade adventure veramente immenso, dotato di un'invidiabile varietà di personaggi e livelli oltre che di una quantità di sotto-giochi da non perdere. Completamente in giapponese, purtroppo.

SIGNORI: IL JOYSTICK

Se possedete un Super Famicom ma, come me, odiate fisiologicamente qualunque forma di joypad (o amate fisiologicamente qualunque forma

di joystick, come fa Stefano Giorgi. NdAlex) dai tempi dell'Intellevision, ecco la soluzione. Avendo presente la quantità di pulsanti sul joypad potete ben immaginare le dimensioni di questa piccola stazione di gioco, il JB King della Halkin Industries giapponese. Quattro pulsanti con fuoco automatico a velocità variabile sono disposti su un dischetto rotante per aggiústarne la posizione a seconda delle preferenze. Per chi vuole invece continuare a utilizzare il vecchio joypad ma sente l'impellente necessità di un autofire c'é il JB turbo, interfacciabile al vecchio joypad.

CD GAMES

Continuano gli aggiornamenti di software per il CD del PC Engine. A fare pieno uso del nuovo CD saranno tra gli altri Prince of Persia, il bellissimo arcade-adventure già visto su computer, e Maru's Mission.

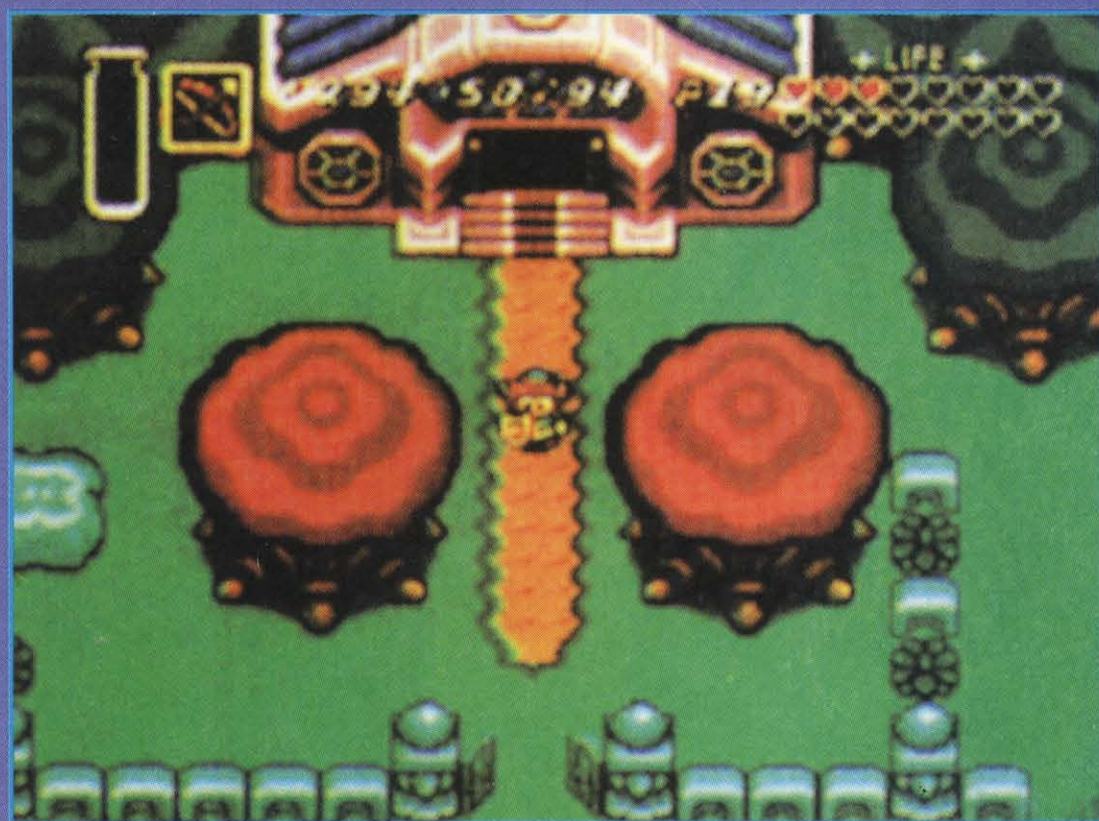
Sono già stati annunciati i primi giochi per il CD del Super Famicom che dovrebbe essere pronto per la fine del '92, si tratta di nostre vecchie conoscenze come Donkey Kong, Super Mario e Zelda.

Molto più numerosi sono i titoli in arrivo per Mega CD, se volete saperne qualcosa di più andate a dare un'occhiata in Sega City.

CHIT CHAT

- Sol Feace per Mega Drive.

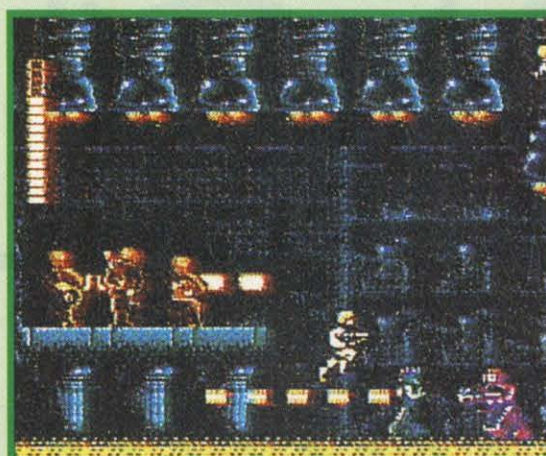
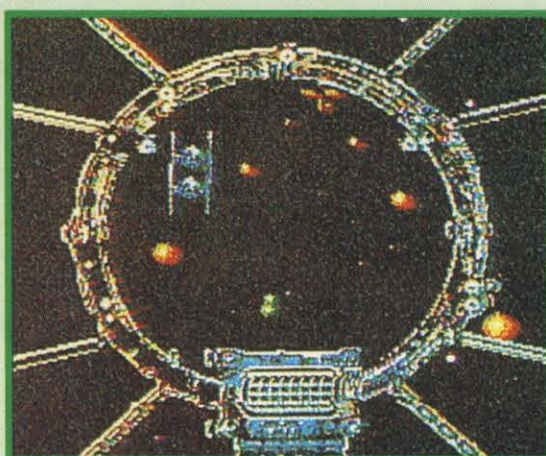
Sul Mega-CD stanno per uscire anche shoot'em up e altri generi oltre ai classici RPG (i giochi più adatti per un CD). Ovviamente aspettatevi splendide scene grafiche animate e parlate, con fondali superlativi, etc.

- Zelda 3 per Super Famicom. Il nostro Link è di nuovo a spasso per Hyrule in Zelda 3. Accanto ai soliti nemici questa volta dovrà affrontare le forze della natura sotto forma di tempeste, deserti, etc. A quanto si dice dovrebbe essere quattro volte più grande dei precedenti episodi e se considerate quanto fosse grande il primo...

- Valis IV per PC Engine. L'affascinante eroina del-l'omonima, interminabile saga, è giunta alle ultime fatiche in Valis IV; sarà di nuovo affiancata dalle sue compagne di avventura in un'altro entusiasmante episodio su PC Engine! Inutile dire che grafica e sonoro sono stati drasticamente migliorati.

SONIC ALLA NAUSEA !?

Sonic di qua Sonic di là! Ormai è da tutte le parti, in Giappone esistono i pupazzetti di tutti i personaggi del gioco, è citato nei manualetti di istruzioni delle cartucce Sega, e sulle riviste del sol levante è da ogni parte sulle pagine, come se non bastasse mi è capitato di vederlo anche sulla lussuosa Ferrari di OutRun affiancata dalla bionda. Speriamo che la Sega non diventi come la Nintendo con Mario!

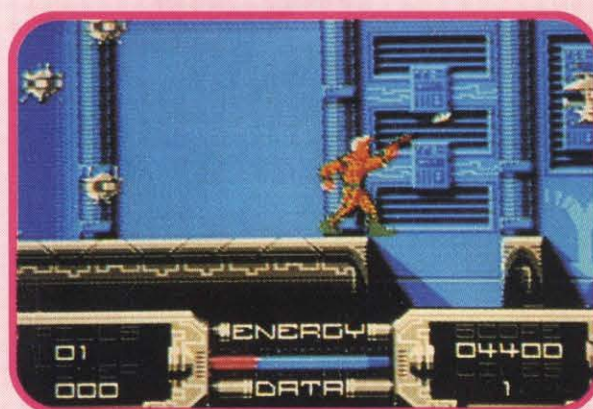
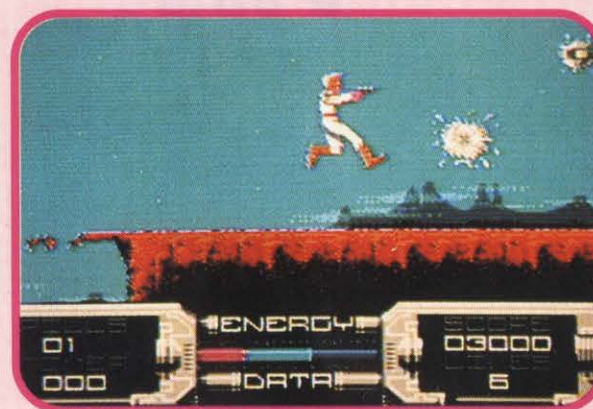
CHE LA FORZA SIA CON VOI ...

Sembra che in America per il NES abbiano deciso di fare le cose in grande, producendo il primo episodio della grande saga di Guerre Stellari. Star Wars consiste in una miscellanea di stili di gioco: ci sono scene con scroll orizzontale, scroll verticale con vista dall'alto e scene di blastamento in soggettiva. A grandi linee è anche stata rispettata la trama del film: si inizia sul pineta Tatooine, dove si va in giro per caverne, si visita lo spazioporto (con tanto di taverna), si fa a pugni pure con il sandcrawler (che nel film attacca Luke nel deserto). Si continua con il passaggio del Millenium Falcon attraverso una zona zeppa di asteroidi (ciò che rimane di Alderaan), il recupero della principessa Leja dalla Morte Nera, un combattimento a bordo di un X-wing dei ribelli e il blastamento finale (con vista dall'alto) quando tenterete di distruggere la terribile stazione imperiale. Anche per quanto riguarda i personaggi si è

cercato di seguire le orme del film: il gioco si inizia con Luke Skywalker, e più avanti si uniranno a voi anche Han Solo e la principessa Leja. Potrete quindi impersonare uno dei tre scegliendolo con un metodo tipo RPG. Unica nota negativa (per quanto riguarda i personaggi) è la mancanza del fratellone di Giancarlo: Chewbacca. I programmatori sostengono a loro discolpa che non si poteva più inserire nella marea di codice del gioco senza far scoppiare il piccolo Nintendo. Il gioco sembra comunque OK, forse solo un po' troppo difficile; ma non disperate e leggetevi il titolo...

Preview lampo...

Dopo Star Wars é di prossima uscita anche The Empire Strikes Back, sempre per NES. Nei nove livelli vi troverete alle prese con diversi sotto-giochi cercando di fare acquisire a Luke la forza degli Jedi, proprio come nel film.

GIOCHI LASER PER NES?

Prossimamente per NES anche i due gioiellini laser del signor Bluth, i famosissimi Dragon's Lair e Space Ace. L'eroico Dirk tenterà in Dragon's Lair di strappare per l'ennesima volta dalle grinfie del drago Singe la bella Daphne. Dovrà farsi strada attraverso cinque livelli pieni di guardiani del nido (quello del drago), raccogliendo bonus e tesori durante l'impresa. L'uscita di questa prima chicca è prevista in Europa entro la fine dell'anno. Per quanto riguarda il secondo parto laser di Sullivan Bluth, invece, la data non è conosciuta ancora. Il gioco invece lo conoscerete tutti: il nostro eroe Ace deve sconfiggere il perfido Borf e così impedirgli di usare il Raggio Infanto sulla Terra, trasformandone gli abitanti in bambini (ovviamente quelli che non lo sono già). Purtroppo Ace è già stato colpito dal raggio che lo ha trasformato in un adolescente. In questa forma di nome Dexter il paladino dovrà lanciarsi in quest'avventura anche per salvare la propria fidanzata, Kimberley, e tornare normale (altrimenti che la salva a fare?). Entrambi i giochi sembrano avere una stupenda grafica; giudicate comunque voi dalle foto..

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

GIOCATORI	1
LIVELLI DIFFICOLTA'	1

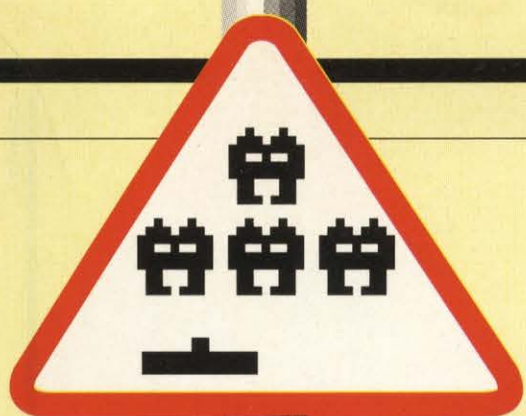
SCRAPYARD DOG

Ma che adorabile cagnolino... Con un bel calcino...

Il vostro fedele cagnetto da guardia (avete presente il cane dall'aspetto placido e tranquillo che azzanna sempre Cattivik?) Durante l'adempimento del suo dovere, ha "appoggiato" i suoi dentini sulla caviglia del vostro vicino di casa che si era furtivamente addentrato nel vostro bel giardino ed è stato aggredito. Ora il vostro cane è nei guai perché si dà il caso che il vostro vicino di casa sia nientepopodimeno che un intimo amico (molto intimo) della sorella della cognata del cugino del fratello dello zio dell'idraulico di fiducia di Mr. Big, ovvero un noto criminale che pretendeva la tangente da tutti i topi clandestini, senza contare ovviamente i taglieggiamenti contro quelli che scappavano prima che una nave affondasse. Fatto sta che questo Mr. Big si è portato via il vostro fido cucciolone e vi ha mandato una lettera "anonima" nella quale stava scritto che se non venivate in fretta a recuperarlo, lo avrebbe affidato a un amico di Hong Kong che si era trasferito in Italia per aprire un ristorante cinese: specialità Cane alla Griglia. Così voi impersonate il padroncino del rapito, che non avendo una lira in tasca per pagare il riscatto (i carabinieri gli hanno sequestrato il porcellino salvadanaio secondo la "linea dura") ha fatto armi e bagagli e si è lanciato all'inseguimento dei sequestratori. Ma Mr. Big può contare come al solito su una interminabile banda di scagnozzi e sui trabocchetti che troverete lungo la via, messi lì apposta per impedirvi di proseguire.
Il gioco si presenta come un platform game a scorrimento orizzontale alla Pac Land, con in più la possibilità di lanciare delle lattine della Coca Cola vuote contro i nemici per accopparli. Ogni tocco di un nemico può essere fatale. Graficamente Scrapyard Dog è molto carino, con degli sprites ghigneschi e ben animati. Il sonoro invece ha una musichetta abbastanza irritante che vi accompagna per tutto il gioco. Il prodotto è molto giocabile e contiene alcuni nuovità per il Lynx, come ad esempio alcuni sottogiochi, ma non sfrutta ancora appieno le straordinarie capacità del portatile Atari.

Paolone

Partiamo alla ricerca del fido cucciolo rapito da Mister Big armati solamente di lattine di Coca. Cosa non si farebbe per un amico?

ATARI LINX	
GRAFICA + Colorati i fondali - Fanciullesca nello stile	80
SONORO - Orrenda musica dei titoli - Aberrante musica in game	50
GIOCABILITA' + Buono il controllo, ottima l'idea dei sottogiochi - Concetto troppo banale	78
ATARI	76

Sono un duro, ragazzi. Sono un duro, so pure immergermi. Sono un duro, e ammazzo tutti i nemici. Sono un duro e... Aiutooooo!

TURBO SUB

Nell'anno 3816, la Terra è stata invasa da una razza aliena che, evidentemente, non aveva niente altro da fare se non inquinare i nostri mari. Questo mise in crisi il mercato del pesce e i pescatori morivano d'ozio. Portavoce ufficiale di questa classe di lavoratori era un certo Geims Tonn, che fino a qualche anno prima era impiegato nei servizi segreti di sua maestà la Regina d'Inghilterra e che si era deciso a rimettere le cose a posto, soprattutto considerata una innata antipatia per una razza inquinante come quella di Marmitta PK4. La sua richiesta ufficiale venne accolta vent'anni dopo direttamente dal presidente del consiglio di gabinetto delle Nazioni Unite ed egli si lanciò in una missione suicida per combattere contro gli alieni.

E' così che il nostro Geims, diventato ben presto un eroe numero di nemici (di solito questo imprecisato numero corrisponde a "tanti", qualche volta a "troppi" NdP) apparirà sul vetro della maschera la parola "dive" che indica a Geims di immergersi, visto che è l'ora del bagnetto (Alex, dovresti farlo anche tu NdP) ed è anche l'ora di accoppare tutte le creature sott'acqua, compresi degli inermi pesciolini che serviranno al nostro ex-agente per rifocillarsi di cibo e di punti. Verso la fine del livello Geims potrà raccogliere quante più gemme purpuree sia possibile facendo attenzione a chi vuol fargli la tuta da sub. Quando poi un livello è proprio finito il nostro eroe vedrà all'orizzonte una montagna con un buco rosso in mezzo. E' l'entrata di un negozio dove potrete acquistare quanti più bonus possibile (dipende da quante "gemme purpuree del Cairo" sia riuscito a raggranellare) e se non si entra nel quale mi del display è possibile variare la nostra posizione e la visuale. Il cielo è in assoluto uno dei più belli che io abbia mai visto, e l'effetto dell'acqua che batte contro la maschera da sub quando ci si immerge (con tanto di SCIAFF!) è davvero incredibile. Una volta immersi vedrete le più svariate e colorate creature venire incontro a voi, e non solo dovrete sparare contro di loro, ma quando si rende possibile o necessario, dovrete pure evitarle! La grafica è l'aspetto più strabiliante di tutto il gioco, e l'effetto di profondità sfrutta appieno lo zoom hardware del Lynx, e tutto il gioco è incredibilmente giocabile e divertente. Purtroppo, la particolare impostazione di questo shoot'em up non lo renderà gradito a tutti (a me è piaciuto da matti, ma a Dave no, che è d'accordo con me solo sulla elevatissima fattura tecnica del gioco), ma se volete davvero stupire

con tanto di serie a cartoni animati e citazioni su Zzap!, impugnò la sua moto anfibia e si armò di qualche bombola d'ossigeno e di qualche tanica di benzina per superare la solita caterva di livelli in soggettiva popolati da un sacco di schifide razze aliene. Per distruggere gli alieni Geims ha a disposizione un fucile a pallettoni. Ogni livello dovrà essere affrontato dapprima sopra il livello dell'acqua e, una volta ucciso un certo non sarà possibile accedere al livello successivo.

Passiamo quindi alla descrizione tecnica di tutto "Turbo Sub". Il gioco inizia con una rimarchevole presentazione, dove si vede l'astronave proveniente da Marmitta PK4 (il pianeta inquinante e invadente) avvicinarsi al nostro travagliato pianeta e lanciare nello spazio alcuni dischi volanti. Appena iniziato il gioco si nota una velocissima distesa d'acqua che ci viene contro, segno che ci stiamo muovendo a gran velocità e che l'unico modo per restare vivi è darsi una mossa col tasto fuoco. Spostando il mirino agli estre- voi stessi ed i vostri amici comprate Turbo Sub senza la minima riserva, è tanto divertente che non ve ne pentirete!

Paolone (l'uomo del Lynx)

ATARI LINX	
GRAFICA + Veloce, dettagliatissima, coloratissima + Grande in ogni aspetto con tocchi di classe	95
SONORO + Discreta la musichetta dei titoli - Sul Lynx ho sentito di molto meglio	60
GIOCABILITA' + Difficoltà ben calibrata, subito giocabile e divertente - Alla lunga (molto lunga) diventa ripetitivo	85
ATARI	92

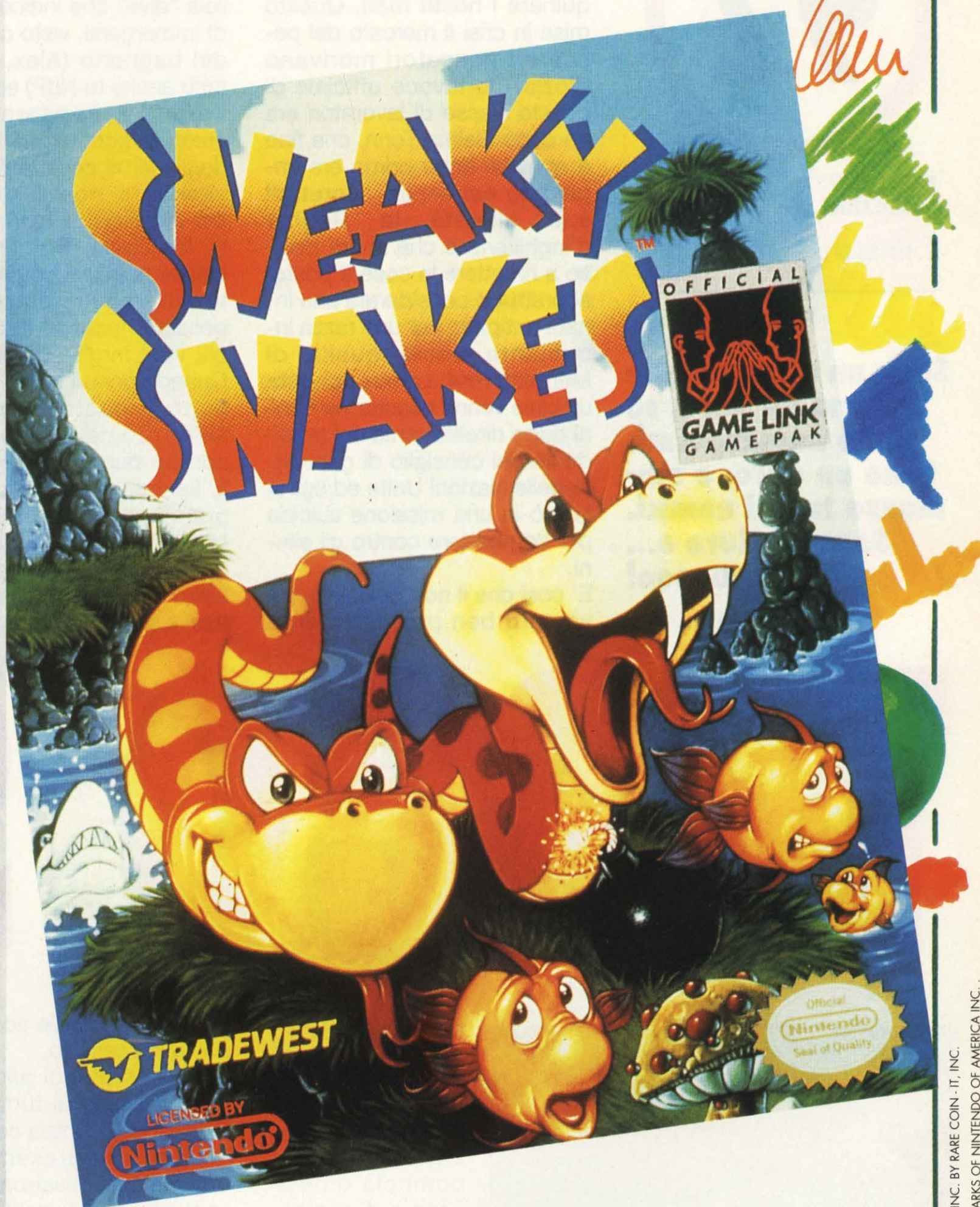
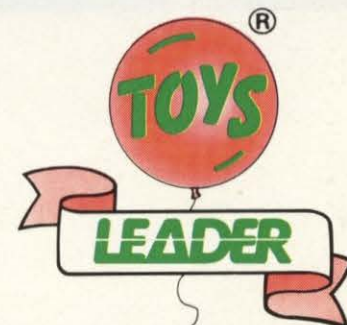
GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

SNEAKY SNAKES™

OFFICIAL GAME LINK GAME PAK

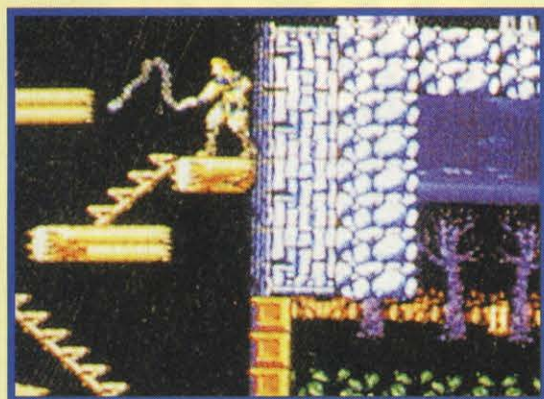
TRADEWEST

LICENSED BY Nintendo

Official Nintendo Seal of Quality

Quella degli Sneaky Snakes è la storia di due paffuti serpenti: Attila e Genghis. Più che mai decisi a liberare la serpentella Sonia, rapita dal malefico Nibler, i nostri eroi non esitano a farsi largo fra nemici di ogni sorta...

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

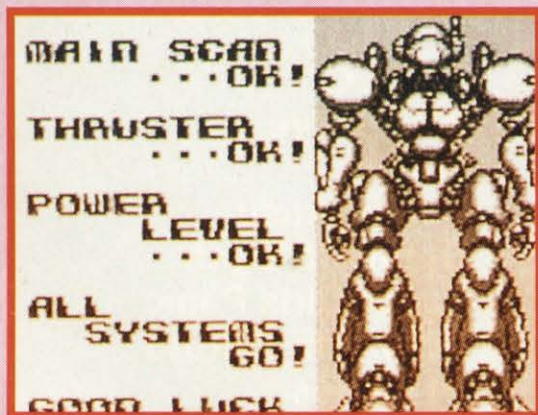
NINTENDO NEWS

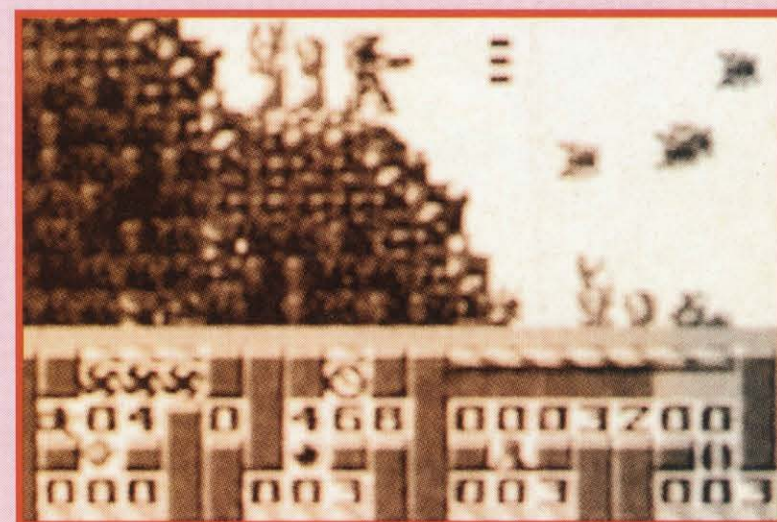
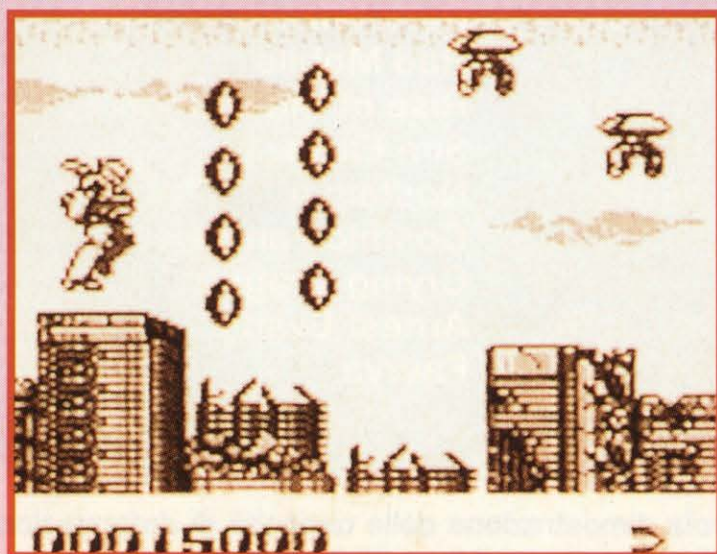
CASTELVANIA

Ebbene sì, il mio arcade adventure preferito su NES, sta per ricevere nuova linfa con l'uscita della sua ultima battaglia contro vampiri & affini.
La Konami ha infatti annunciato l'uscita di Castlevania IV per Super Famicom; questa volta si va a caccia di Dracula per foreste incantate, caverne e cimiteri, tutti superbamente disegnati. Da tenere d'occhio.

Castlevania II: Belmont's Revenge lo dovreste invece conoscere, è da poco uscito per Game Boy: cinque livelli di trappole, mostri e nemici di fine livello. Tenete gli occhi bene aperti per le numerose stanze segrete.

NUOVE VISIONI PER BOY

E arrivato anche in Italia ufficialmente (dalla Mattel) il Light Boy, l'unico accessorio veramente indispensabile per il piccolo Boy. Si incastra a pressione nella parte superiore del Game Boy e fornisce finalmente un'illuminazione decente al riottoso schermo del vostro portatile.
E' dotato anche di una lente che si può abbassare davanti allo schermo del Boy portando finalmente le immagini a una dimensione accettabile.
Nel complesso il miglioramento di visibilità é notevole, qui in redazione lo abbiamo provato e non possiamo che consigliarvelo: una piccola spesa oggi per risparmiare un paio d'occhiali domani.

(dida foto 1: Il Light Boy "impiantato" sul Game Boy... dida foto 2:... e ripiegato per il trasporto).

PROSSIMAMENTE SU GAME BOY

Il gioiellino della Rainbow Arts, Turrican, sta contagiando anche le console. Oltre al Mega Drive il nostro guerriero potrà raccogliere bonus e devastare centinaia di creature aliene nel tentativo di distruggere Morgul anche sul piccolo Boy.
Da segnalare sono anche Choplifter II, un vecchio giochino ben noto ai possessori di PC, in cui un piccolo elicottero dovrà tentare di salvare degli ostaggi dal fuoco nemico, Battle Unit Zeoth, uno shoot 'em up con un mech alla Pat Labor. A proposito di seguiti troviamo Double Dragon 2, con nuove mosse e grafica ampiamente rivisitata, oltre a TMNT 2 e Metroid 2 (purtroppo praticamente identico al vecchissimo gioco NES).

SEGA CITY

Non molto da dire questo mese su tutti i fronti tranne che su quello del CD per Mega Drive. Chi non lo conosce? Chi non ne ha mai sentito parlare? Chi non ne aspetta notizie con impazienza? Voi? Per usare una frase di un noto personaggio televisivo... "Eh ma ragazzi allora ditelo!"

MEGA CD, ANCORA LUI!

Lo sappiamo, sono ormai tre mesi che non facciamo che parlare di Mega-CD, non ne potete più (quasi più ossessionante di Sonic). Questa volta però non si tratta di qualche fantomatica anticipazione dal Giappone o dagli Stati Uniti, il Mega-CD è molto più vicino di quanto possiate immaginare.

I primissimi esemplari di Mega CD dovrebbero giungere in Italia durante il mese di Dicembre, mentre le speranze di un'importazione ufficiale nell'immediato futuro restano minime, siamo comunque in grado di anticiparvi alcuni dei titoli per la nuova stupefacente macchina della Sega.

I MEGA-GIOCHI

Finalmente possiamo mostrarvi alcune immagini dei primi giochi che utilizzeranno i 540 Mbytes (non bit!) dei dischi ottici su Mega-CD: ce n'è davvero per tutti i gusti. I primi titoli saranno in maggioranza RPG (con somma gioia del nostro Gabriele), ma non mancheranno neanche shoot'em up, beat'em up, (choko'l up, marme'l up, etc. NdAlex).

Di seguito trovate una lista delle prime di case di software che hanno iniziato lo sviluppo per Mega CD e i relativi programmi.

SOFTWARE HOUSE	TITOLO
Bisco	War Rallye
Game Arts	Lunar
Game Arts	Yumimikusu
Hot B	Detoneta Ogan
Kaneko	Super Girls Panic
Kogado Studio	Schwartz Shiruto
Nihon Bussan	F1 Circus
SEGA	3x3 Eye
SEGA	Dark Wizard
SEGA	Rad Mobile
SEGA	Rise of the Dragon
SEGA	Sim Earth
Shuludo Wave	Nostalgia
Telenet	Cosmic Fantasies
Treco	Crying Dragon
Wolf Team	Arnest Evans
Wolf Team	Faerya

Giusto per dare una piccola dimostrazione delle capacità di deformazione e rotazione hardware degli sprite eccovi il logo SEGA rotante.

PICCOLA PARENTESI NON CD

Prossimamente su Mega Drive The Killing Game Show, grande successo su computer a 16 bit. A dire il gioco non era eccezionale, uno shoot 'em up abbastanza convenzionale. Speriamo solo che abbiano lasciato la presentazione del gioco originale.

RISE OF THE DRAGON

E' una delle avventure, targata Dynamix, graficamente più impressionanti tra quelle uscite per PC qualche mese fa. La vicenda è abbastanza convenzionale, ma l'aspetto grafico è sicuramente quello più innovativo, con una quantità di schermate e effetti sonori digitalizzati, oltre a numerose animazioni che facevano del gioco qualcosa di molto vicino ad un film interattivo. Niente di meglio di un CD per contenere gli svariati mega di dati...

Lunar the Silver Star, uno dei primi RPG su Mega CD.

SIM EARTH

Giusto per fare impallidire il Sim City per Super Famicom, ecco il suo seguito. E' basato sulla teoria di Gaia, il pianeta vivente, che vede la Terra come un ecosistema complesso e interdipendente. Cercare di gestire le risorse dell'intero pianeta e di sorvegliare l'evoluzione delle sue forme di vita.

RAD MOBILE

La Sega è sempre stata leader in fatto di coin-op basati sulla soggettiva e il 3D, e dai tempi di TURBO ha fatto passi da gigante, offrendoci oggi arcade davvero incredibili.

Uno degli ultimi giochi da bar di casa Sega è Rad Mobile che molti di voi avranno visto in qualche sala giochi (tanto per intenderci, è quel gioco di guida in cui c'è il pupazzetto di Sonic appeso al retrovisore). Rad Mobile è tecnicamente pazzesco, mi ha preso tanto che in una sera lo abbiamo finito con 15.000 L. (ne è valsa la pena!), potete bene immaginare quindi come stia aspettando la versione per Mega-CD di prossima uscita.

Eccovi qui sotto una foto della versione su CD in fase di programmazione, sembra davvero uguale al bar! (...e credo che lo sarà viste le caratteristiche aggiuntive del CD al M.D).

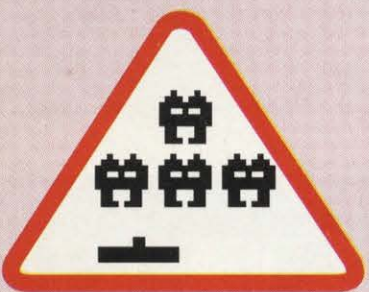
INDICE RECENSIONI

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

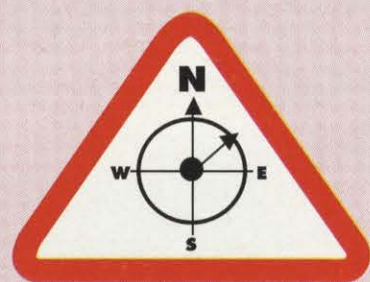
SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

STRATEGIA

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.

Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.

I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

Shining in the Darkness è un grosso titolo, conosciuto quanto Sonic, di cui si è cominciato a parlare diversi mesi fa; nelle preview di TGM se ne sono lette di tutti i colori a proposito di questo gioco, ma alla fine è valso aspettare tutto questo tempo perché arrivasse? Voglio rispondervi tramite alcuni aggettivi: a)Superbo, b)Cinematografico, c)Affascinante.
Do you understand?
Bene, ora è giunto il momento di descrivervi com'è il gioco vero e proprio...ehm! non so da che parte cominciare, ci sono così tante cose da dire che ho dimenticato tutto!

Una delle simpaticissime apparizioni dei mostri in Sh. in the Darkness; qui è il caso della "Gallina verde" nascosta in alcuni forzieri!

All'interno della locanda vi aspettano numerosi personaggi simpatici che vi aiuteranno con diversi suggerimenti

Ciò che avevo predetto un po' di tempo fa sull'evoluzione dei giochi di ruolo per M.D. si sta avverando, soprattutto ora che il Mega-CD è in dirittura d'arrivo! Nel frattempo ecco a voi il primo RPG in stile Dungeon Master su Sega Megadrive.

La Storia:

La trama di questo gioco non poteva essere più classica e tradizionale, infatti si tratta di salvare la principessa del vostro sovrano da un terribile e animalesco mago delle tenebre. Costui ha tutte le intenzioni di sposare la madamigella salendo in questo modo al trono del regno di Thornwood, purtroppo per lui però non può sopportare la luce diretta del sole e quindi decide di rapire la giovane lady trascinandola nelle più profonde e oscure cave del suo regno del sole nero!
Tu, essendo l' uomo fidato del capitano delle guardie, vieni scelto da sua maestà per ritrovare la figlia e sconfiggere il malvagio! (...banale ndG)(come ho già detto a Dave, fai tu una trama originale per un gioco al giorno d'oggi, e poi ne riparleremo. NdAlex).

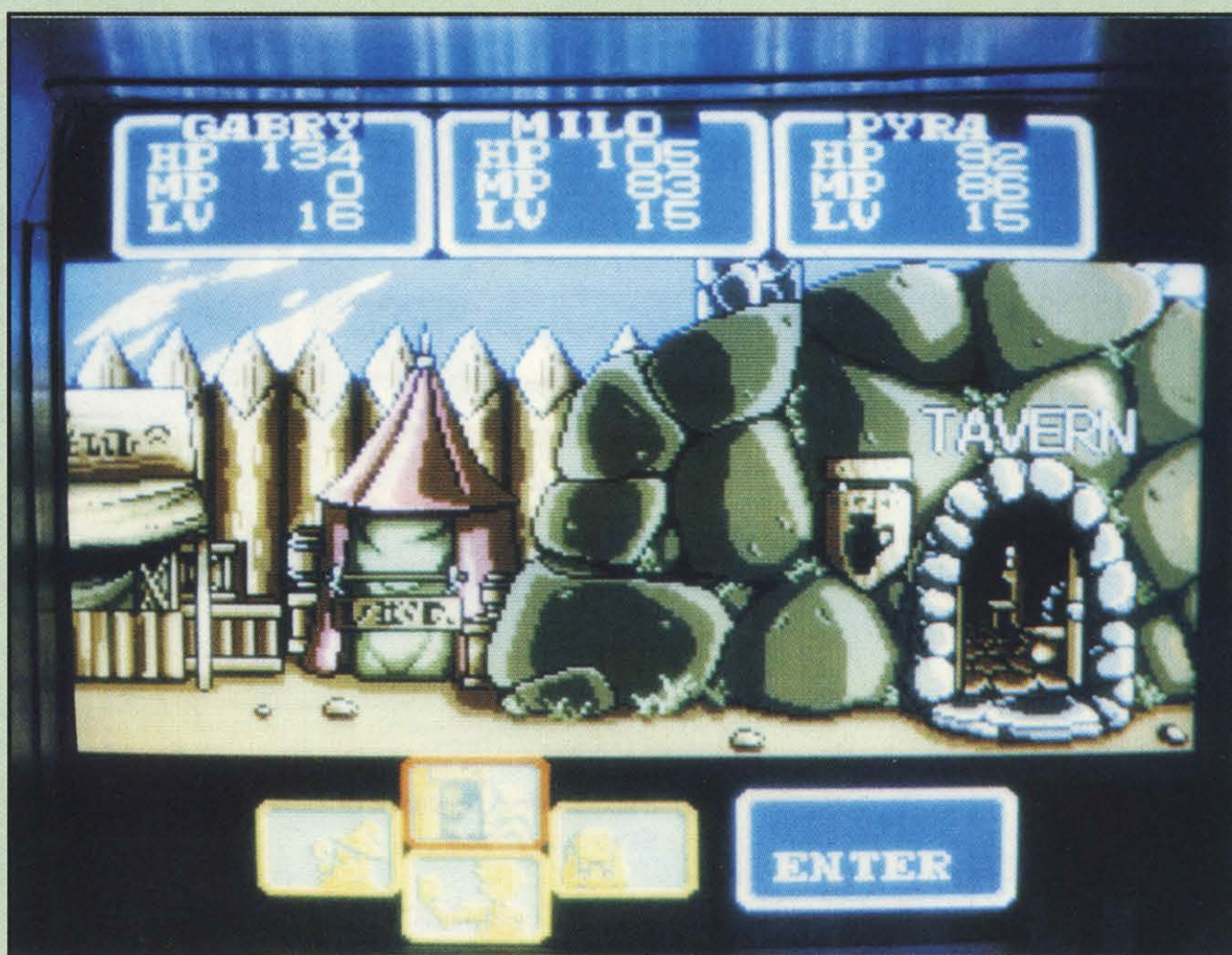
Il Gioco:

Il gioco è molto avvincente

SHINING in th

con uno stile grafico che ricorda molto da vicino i cartoni animati giapponesi, e un sonoro molto coinvolgente, per non parlare dell'animazione dei personaggi e della loro comicità!
Prima di partire il re vi regala ben duecento monete d' oro per le vostre spesucce, dopodiché vi potete dirigere verso il paese vicino per raccogliere informazioni su quei misteriosi dungeon e sulla provenienza del mago: potete visitare la locanda, alcuni negozi, e la chiesa!
Nella locanda ci sono personaggi di ogni genere, i quali vi aiuteranno molto nello scoprire i segreti del dungeon; se volete avrete anche la possibilità di dormire in una stanza per riprendervi dalle ultime fatiche.
Ci sono poi negozi che vendono erbe medicinali, pozioni, oggetti particolari, etc; altri che tengono esposte armi, scudi, e armature, ed infine c' é la chiesa, in cui potete rivolgervi al parroco per piccoli aiuti.
Appena al villaggio si sono sparse le voci delle vostre eroiche gesta (questo significa che avete raggiunto il settimo/ottavo livello di esperienza), alcuni amici decidono di unirsi a voi per aiutarvi nel salvataggio della principessa: il primo è Milo un giovane chierico, l' altra è Pyra un'elfa apprendista maga!
Naturalmente ogni personaggio ha le proprie peculiarità e alcune cose (armi, armature, incantesimi, pozioni) possono essere usate da un carattere piuttosto che da un altro.

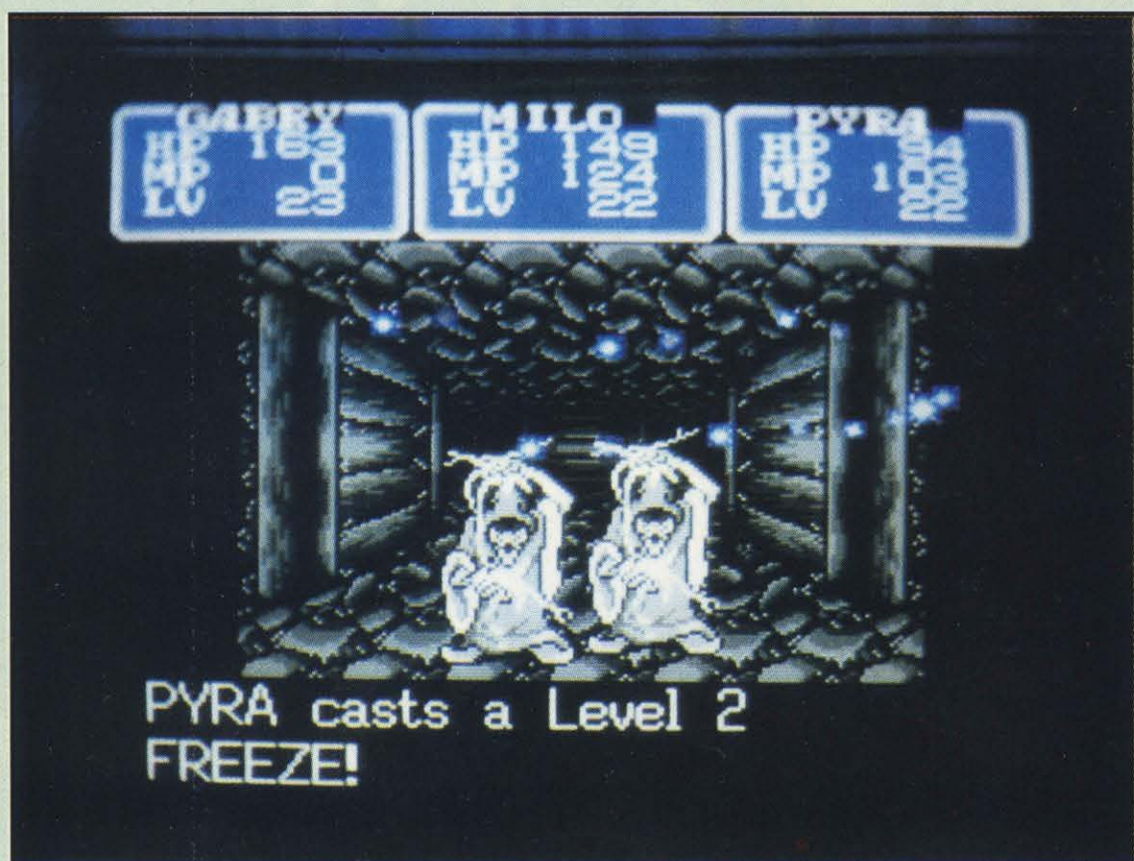
Alla reggia, sua maestà con i vari ministri vi promette grandi ricompense in cambio del salvataggio della principessa

Qui vicino vi viene mostrata la mappa con i principali luoghi a cui potrete accedere durante il gioco: 1) il dungeon 2) la reggia 3) il villaggio

Siamo nel villaggio e la prima cosa a cui pensate è andare a bere un bicchiere? Ma che guerrieri siete?

Il Dungeon:

Una volta sistemate le faccende al villaggio, siete pronti ad inoltrarvi nel Regno del Sole Nero, in cui vi aspettano numerosi piani infestati da mostri incredibili disegnati anch'essi in modo buffo, anche se poi fanno molto male (come ad esempio la pozzanghera d' acqua che si anima con una spettacolare colonna liquida, oppure la gallina verde che esce da alcuni forzieri inciampando e prendendo cosi una tremenda testata!).
I labirinti che vi attendono sono davvero complessi da attraversare e a rendervi difficile il cammino, oltre a orde di amebe e roba del genere, ci

ne DARKNESS

Pyra che ghiaccia (dal nome non sembrerebbe tanto fredda) un paio di mostri all'interno del labirinto.

Questo è il lato esterno di uno dei muri della redazione (si riconosce chiaramente dal fatto che cerca di scappare)

sono anche trabocchetti, strade infestate da muschi viscidi e scivolosi, pareti che vi piombano addosso all'improvviso, etc.
Devo dire che uno degli aspetti più curati di questo gioco è quello cinematografico, ci sono molteplici scene che vi faranno sicuramente ridere o sobbalzare a seconda delle situazioni!
Per prendere le vostre decisioni potete utilizzare dei menù di scelta a icone che rendono il gioco diretto e veloce.
Lo scorrimento dei cunicoli nel dungeon è molto fluido e rapido, lo stesso vale per la rotazione delle pareti intorno a voi.

La scala che porta verso l'ufficio di Max, o verso quello di qualche altro mostro orrendo?

Durante il gioco noterete con soddisfazione alcuni tocchi di classe, come lo schermo che si deforma durante la caduta in una botola o mentre scivolate sulle alghe in modo da dare un'incredibile sensazione di realtà.

Le Magie:

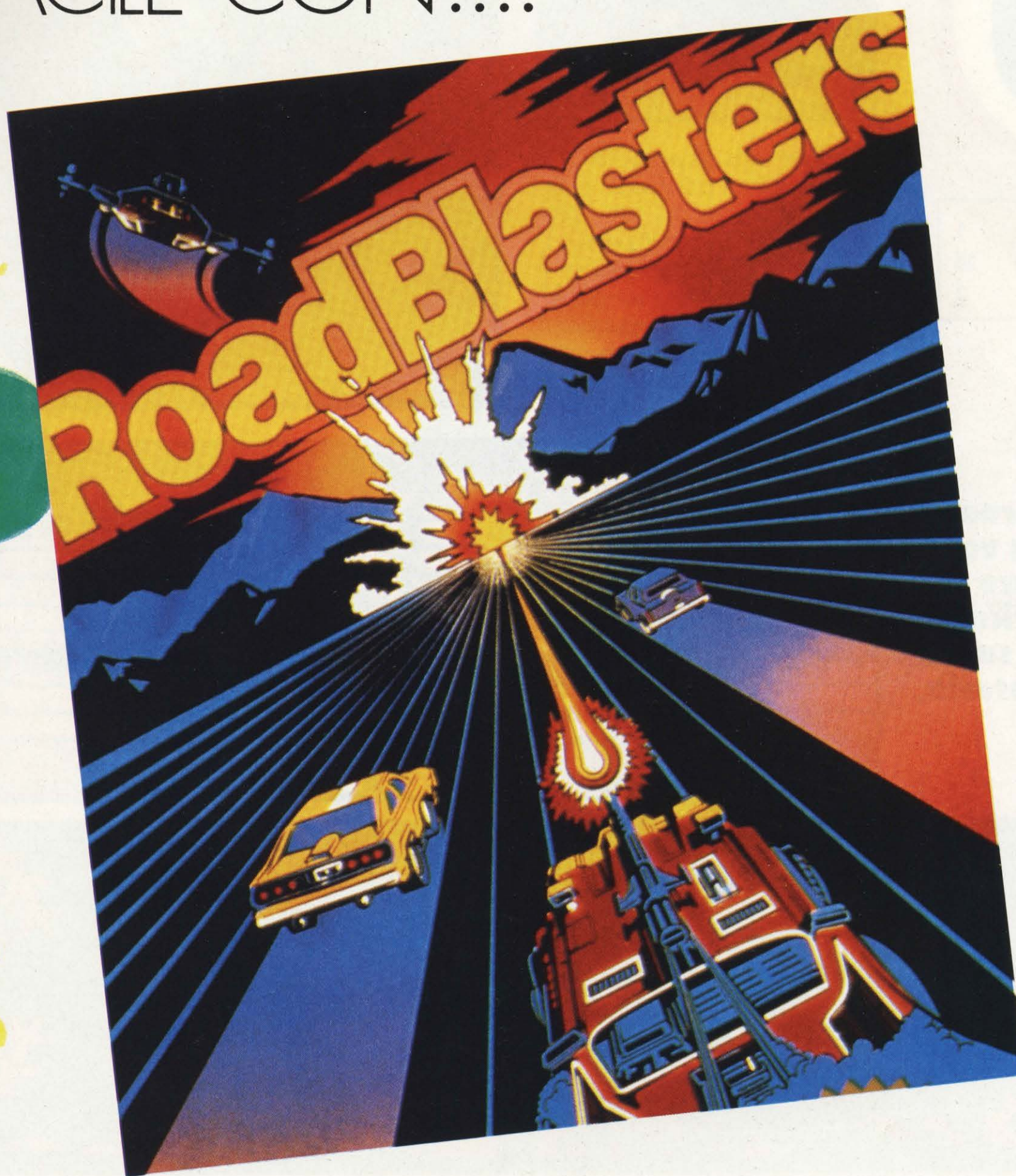
Una nota particolare devo farla per quanto riguarda le magie di cui usufruiscono i nostri personaggi, nonché i mostri.
La realizzazione grafica di ogni magia è qualcosa di eccezionale, e pensate che ce ne sono moltissime, una diversa dall'altra!

Speriamo che questa sia l'uscita, perché non ne posso più di darle a questi poveri mostri solo per recuperare una principessa! (E i miliardi che ti ha promesso il Re? Non faresti bene a ripensarci? NdAlex)

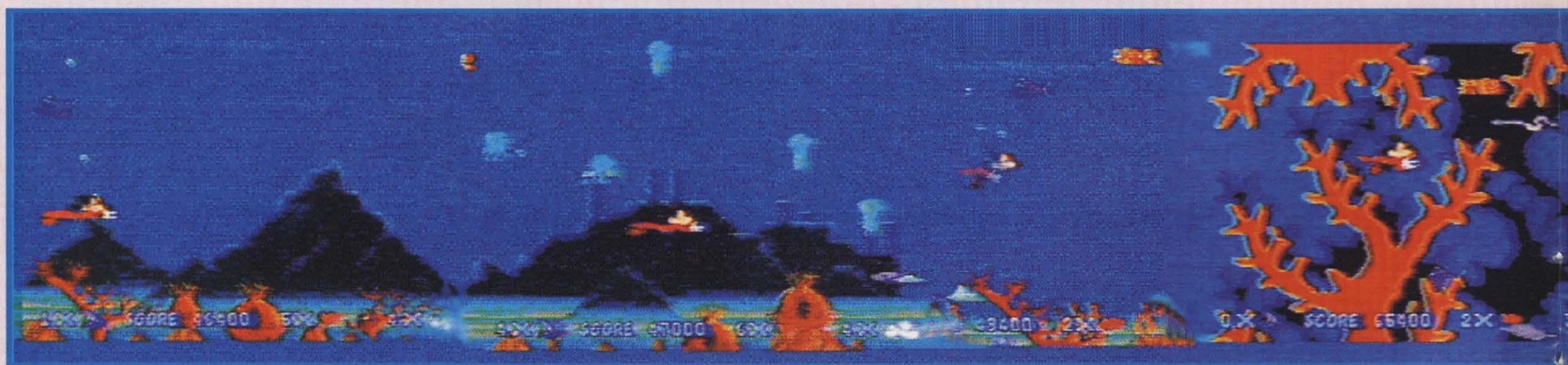
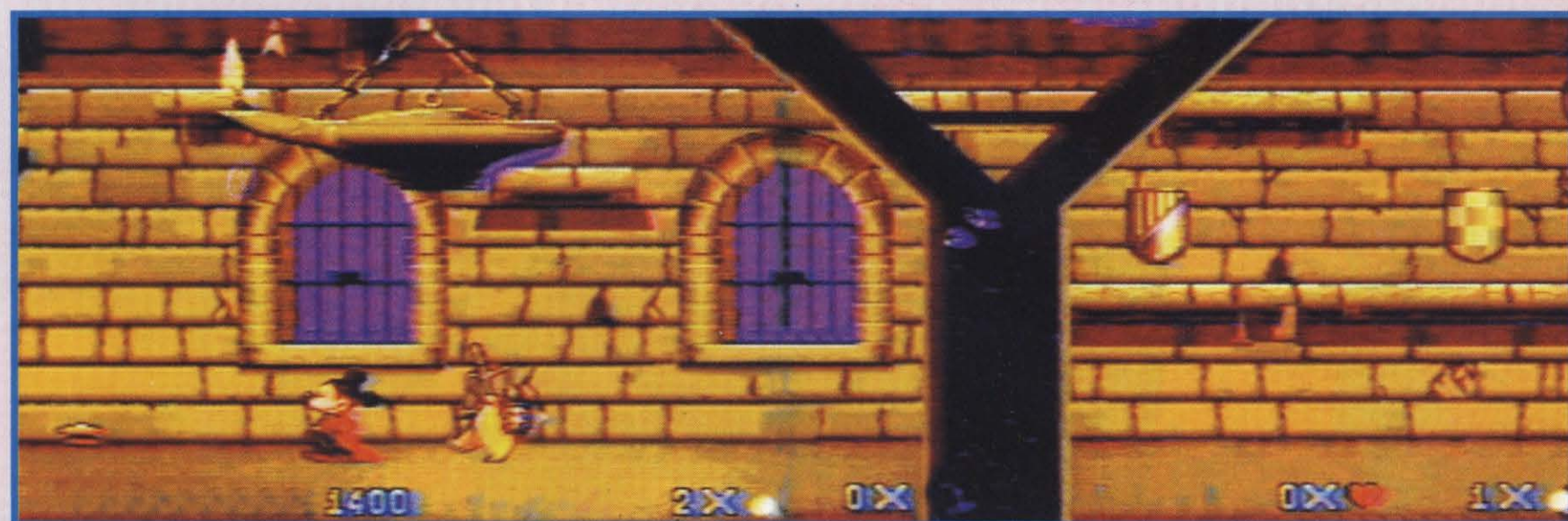
Concludendo....

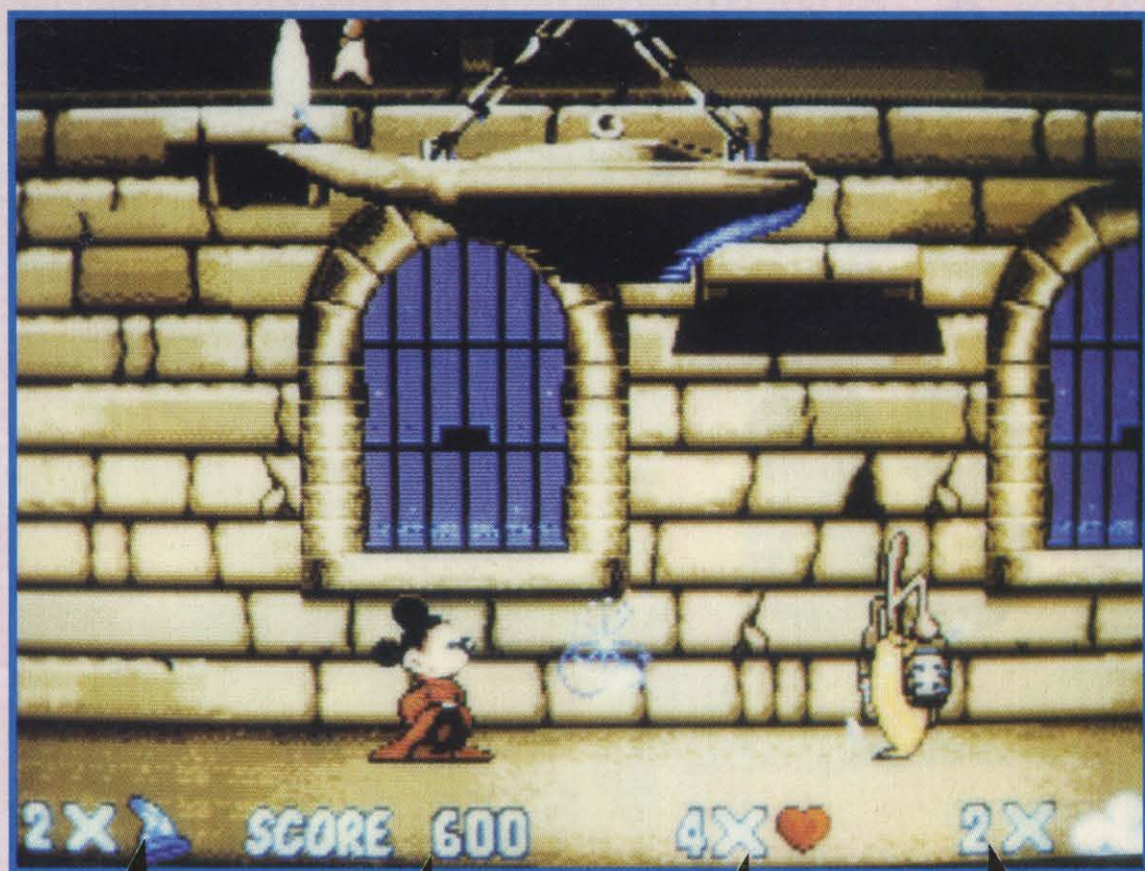
SHINING in the DARKNESS è un gioco stupendo, tutto è realizzato superbamente, e l' unica cosa che potrei rimproverargli è la mancanza quasi totale delle apparizioni in tempo reale dei mostri.
Insieme ad Arcus Odyssey (vedi recensione su Zzap! settembre 96%), e Ph. Star III, questo è il migliore RPG su M.D (...almeno per ora!).

Gabriele Pasquali.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Sprite e fondali realizzati superbamente - Animazioni dei mostri un po' scarse	97
SONORO + Musiche coinvolgenti + Ogni ambiente ha la sua colonna sonora!	90
GIOCABILITA' + Azione "non stop" per tutto il gioco + Il gioco è molto vario e con molti imprevisti	95
SEGA	97

GIOCATORI	1
LIVELLI	20
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Tutti noi sappiamo che uno fra i più grandi classici Disney è il film FANTASIA, in cui il protagonista è Mickey che svolge il ruolo di apprendista stregone! Ancora una volta i possessori di M.D potranno guidare nelle più spericolate avventure il

Mickey è tornato, solo che questa volta avrà a che fare con un mondo ricco di magia e suoni: Fantasia.

FANTA

nostro "topolino" grazie all' accordo stabilito tra Sega e Walt Disney; questa volta nelle veci di un apprendista pasticcione.
Topolino, essendo molto curioso di natura, vuole frugare tra i libri del suo maestro, benché egli non voglia, approfittando della sua assenza; tra i numerosi testi, trova un manoscritto pieno di polvere che tratta di magie riguardanti il campo musicale.
Dopo aver letto a fondo per tutto il giorno, Mickey si addormenta esausto; durante il sonno il nostro giovane ap-

Questo simbolo indica quante magie avete a disposizione.
Questo è il vostro punteggio.
Il cuore vi dice quanti colpi potrete ancora ricevere dai nemici prima di perdere una vita.
Queste sono le vite che avete a disposizione.

prendista pronuncia inconsciamente una formula magica del libro causando uno scompiglio generale.
Improvvisamente gli oggetti inanimati (vedi scope, sacchi, sedie, etc.) cominciano a ballare sostenuti da una musica tutta particolare; Mickey si sveglia di soprassalto in un mondo in cui tutto era animato dalla musica, un mondo creato da lui.
Tutto questo non farà sicuramente piacere al maestro e di conseguenza tu dovrai aiutare il nostro simpatico amico a riportare le cose com'erano originariamente.
Lo scopo del gioco è appunto questo, e per riuscire nell'impresa dovete cercare le note fuoriuscite dal libro sparse per tutto il mondo di Fantasia.
Le armi a disposizione sono il tradizionale colpo di fondoschiena di Mickey sui nemici (...Castle of Illusion) e alcune formule magiche.
Ogni livello nasconde uno o più sotto-mondi o un quadro bonus, e sono realizzati in modo superbo sotto ogni aspetto.
Questa bellissima avventura è stata tremendamente criticata da molti per una eccessiva difficoltà nel movimento del personaggio; io personalmente la pensavo cosi, ma dopo qualche giorno ci ho preso la mano e sono riuscito a inoltrarmi molto nel gioco (come dimostrano le foto!) e vi assicuro che Fantasia non è cosi poco giocabile come alcuni pensano: vi garantisco che la pazienza darà i suoi magici frutti!

Gabriele Pasquali

MEGA DRIVE	
GRAFICA + La grafica dei fondali è bellissima + ...Idem per personaggi e animazione	88
SONORO + Le musiche riprodotte discretamente + Buoni effetti sonori	80
GIOCABILITA' - Il gioco è molto difficile - Problematico controllare Mikey	75
SEGA	80

88

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

BATTLETOADS™

Cosa fareste se una certa Regina Scura rapisse un rospo e la più bella rana in questa parte dell'universo?

BATTLE

Niente! Risponderete voi. Questo se foste umani e non foste della protezione animali. Ma in questo preciso momento guardatevi allo specchio: vedrete che non siete umani, ma dei rospi fatti con lo stampino di Rambo: muscolosi e incavolati; rospi da guerra, insomma. Vedrete anche che allora tutto inizia ad acquistare un senso: infatti il rospo è il vostro migliore amico, e poi non potrete sicuramente rimanere insensibili di fronte al fascino della bella rapita (io invece mi accontenterei della rapitrice, ma, si sa, i gusti sono

Tra i vari nemici che incontrerete durante la vostra ricerca ce ne sono anche di molto cattivi: avete mai visto prima d'ora un pupazzo di neve incavolato?

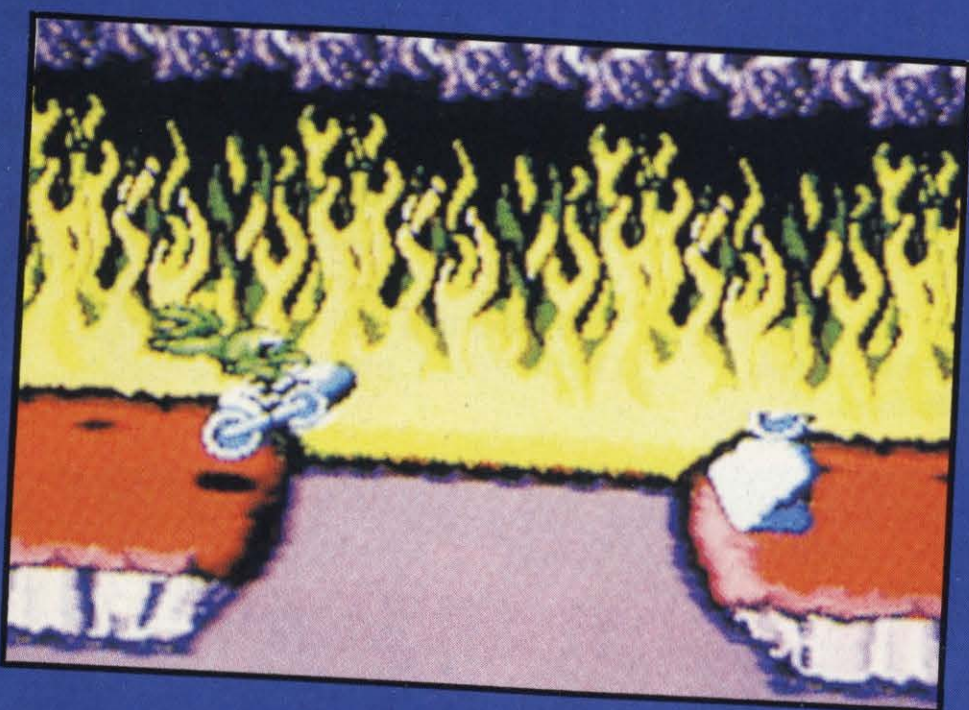
Picchia, picchia, distruggi, splattera in giro, elimina, disintegra, questo è lo spirito giusto! Potete anche aiutarvi con pezzi dei nemici (come la sbarra che il nostro rospo brandisce)

Nel sottosuolo dovrete destreggiarvi tra i topi mutanti (i famosi X-Rats)

TOADS

gusti). Voi impersonate uno dei tre valorosi rospi d'assalto: Zits (il più furbo e capo della gang). Gli altri componenti sono Rash (il più duro rospo del mondo) e Pimple (grosso grosso ma un po' carente dal punto di vista intellettivo).
Il maestro e guida spirituale della banda invece è un non meglio identificato Dottor T Bird (che tra l'altro è il nome della banda di Danny Zucco in Grease). Dunque dicevo... ah sì. C'è una missione da compiere: bisognerà atterrare sul pianeta della malvagia Regina Scura, e proseguire sulla superficie, nel sottosuolo, nella jungla, al freddo, al caldo, al mare, in montagna, al lago di Como, a casa di Max, e sconfiggere tutti i seguaci della rapitrice. I cattivi sono molti e diversi: ci sono i maiali psichici (pervertiti in costume) che picchiano come ossessi, i corvi tagliafuni (ti sbagli, sono rondini camuffate. ndJH), gli alimentatori impazziti, i topi mutanti, le trappole vegetali per rospi, e via discorrendo, e tutti muoiono dalla voglia di farvi del male. Nelle vesti di un "valorospo cavaliere" dovrete quindi cercare di raggiungere e poi riportare indietro il vostro amico perduto e la bellissima rana. Avrete bisogno di tutte le vostre capacità e dei vostri colpi segreti per riuscirci: userete il Colpo del Fondoschiena del Rospo d'Assalto, il Calcio del Grosso Stivale, il Pugno dalle Nocche Nucleari. E non dimenticate nemmeno i ferri del mestiere che ognuno di voi certamente conoscerà: il Jet Turbo, lo Space Board e la Speed Bike.
Il gioco si articola in diversi livelli nei quali dovete principalmente menare le mani; che accada in orizzontale, in verticale, o in obliquo dovete comunque fare più male possibile a tutto ciò che si muove. Anche ai guardiani di fine livello, certo, i tre fidi della Scura: Big Blag, General Vermin e Robo Manus. La grafica è davvero entusiasmante: gli sprite sono "piccoli" ma sono animati molto bene e talvolta anche molto comici (guardatevi la faccia di Zits alla vista del mostro alla fine del primo livello!) e anche gli effetti sonori sono fatti molto bene. Ma ciò che rende il gioco decisamente bello sono la giocabilità eccellente e la difficoltà molto ben calibrata. Beh, un gioco bello graficamente, divertente e giocabile, cosa volete di più? Un poster formato gigante della cattiva? No! Quello l'ho già imboscato io da tutte le confezioni...

Alex

Andiamo a a farci un girino (eh, eh, eh) in moto? Cavoli, ma questo rospo guida la moto proprio come Max guida l'automobile: senza toccare terra!

NES	
GRAFICA + Definita e ben animata - Divertente ma con i colori un po' piatti	85
SONORO + Buoni effetti sonori + musica carina ma un po' ripetitiva	83
GIOCABILITA' + Giocabilità immediata e divertente + Calibrata la difficoltà	91
TRADEWEST	88

93

KENS

GIOCATORI	1
LIVELLI	16
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

L'antica arte dei samurai è alla base dei tuoi successi in questo fantastico mondo medievale giapponese!

La spada del sovrano, che nasconde poteri particolari, è stata rubata dallo stregone della provincia di Edo; lo scopo del gioco è

Una mappa delle sedici provincie segnerà il vostro avanzare di livello verso lo scontro finale!

Girare nei boschi di notte può essere molto pericoloso, a meno che uno non abbia un simile spiedino con sè. (Per menar fendenti all'aria? NdAlex)

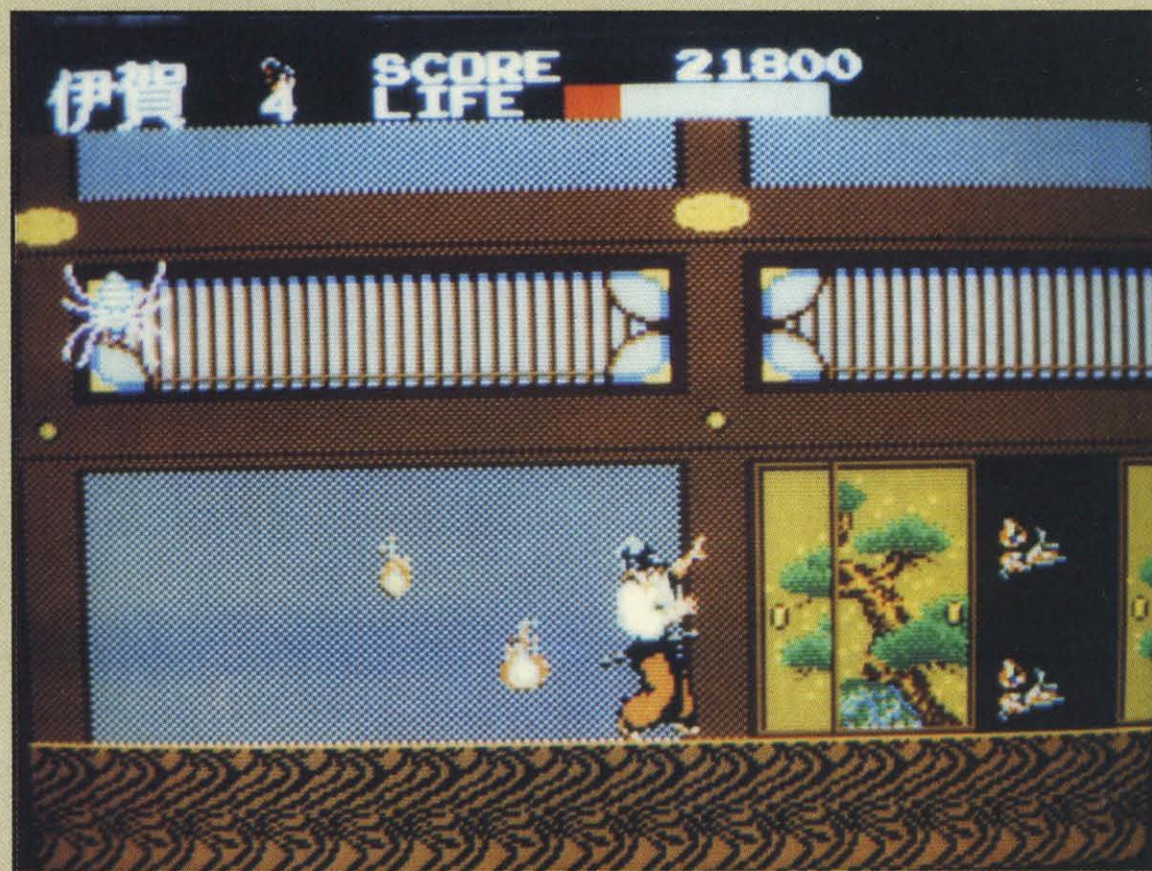
quello di recuperarla, e se necessario, uccidere il malvagio! Tuttavia la missione non è semplice come sembra, infatti la provincia di Edo si trova dall'altra parte del Giappone rispetto alla vostra posizione, e per raggiungerla dovrete attraversare ben 16 regioni,

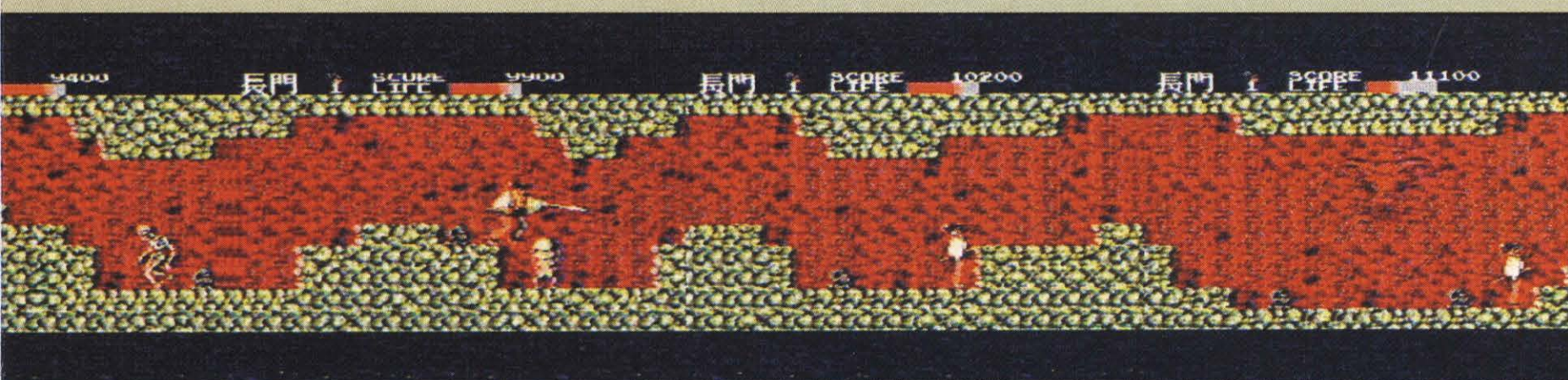
Notate lo stupendo fondale da notte giapponese con la luna rossa.

ognuna delle quali è popolata da strani esseri comandati da ministri (sempre stregoni) del demoniaco e misterioso principe di Edo! Alcune zone potranno essere superate trovando semplicemente l'uscita, altre invece nascondono i ministri, con i quali vi attende uno scontro all'ultima spada. Ogni volta che riuscirete a

Sottoterra a combattere contro le creature infernali.

Qualcuno di voi ha dell'insetticida per bruchi?

sconfiggerne uno, vi verrà regalata una pergamena che vi permetterà di imparare una nuova mossa dell'arte dei samurai (nuovi modi di usare la spada, maggior agilità, etc.). In diversi luoghi esistono saggi che vi sottoporranno a duri allenamenti per migliorare le vostre caratteristiche fisico-intellettuali. Quando avrete recuperato le cinque pergamene di Edo, allora sarete in grado di affrontare il leader in persona. Tutti i livelli sono stati disegnati in modo eccezionale, lo stesso vale per i personaggi; il gioco è molto avvincente e vi assicuro che non sfigurerebbe neanche tra i giochi su console a 16Bit!

Gabriele Pasquali.

Certo che nell'antico Giappone le case le tenevano proprio male: ragni (un po' grossi), fiammelle, spiriti...

MASTER SYSTEM

GRAFICA + Sprite e fondali molto belli + Animazioni stupende	**92**
SONORO + Musiche tipiche del Giappone antico! + Buoni effetti sonori	**86**
GIOCABILITA' + Gioco molto d'azione + Controllo del perzonaggio tutto OK!	**88**
SEGA	**93**

THE LEGEND OF THE LOST CITY

GIOCATORI	1
LIVELLI DIFFICOLTA'	1

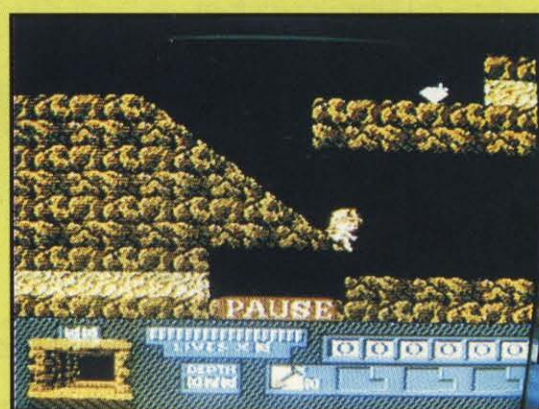
Avete mai visto un bimbo minatore? Ed anche incavolato? Beh, ora c'è! Ed è proprio nel vostro NES.

Digger T. Rock è un giovane minatore coraggioso che un giorno, durante un leggerissimo turno di lavoro di venti ore, inciampa su un cartello su cui sta la scritta "Città Perduta" e che indica verso il basso. Nonostante fossimo prossimi alla fine del turno Diggie impugnò la propria pala e ricominciò a scavare nella direzione indicata dal cartello. Aveva deciso di dedicare la propria vita alla ricerca di questa meravigliosa città di cui tutte le leggende parlavano; se l'avesse trovata sarebbe diventato il bambino più ricco e famoso del mondo. Appena iniziato a scavare, però, si accorse che le cose non sarebbero state così semplici come si aspettava. All'inizio c'erano solamente quelle fastidiosissime zanzare (solo un po' troppo grosse), poi gli abitanti del mondo sotterraneo incominciarono a fare sul serio. Comparirono strani botoli striscianti, dinosauri irritati dalla vostra presenza, draghi volanti, fantasmi di precedenti avventurieri e scheletri pacifisti che odiavano solo una cosa: i bambini minatori. Tutto questo lo dovrete fare raccogliendo gem-

Hei, qualcuno di voi ha portato dell'insetticida? O devo provare con la dinamite?

ziosi da voi fin lì trovati. A forza di palate (al suolo e ai nemici), colpi di dinamite, scalate su roccia alla free-climbing, discese per scale di corda e scorpacciate di funghi dovrete cercare la leggendaria città che vi renderà non solo il primo bambino minatore (quello lo siete già), ma il primo bambino archeologo miliardario (e sfido chiunque a trovarne un altro).

Alex.

E ora un po' di surfin' anche sottoterra per rilassarci ed essere più riposati il prossimo livello.

Scavando scavando sono arrivato fino a una gemma. Ma ora mi conviene spostare questi massi. Bah, lo farò con la dinamite. (O con l'insetticida? NdAlex)

me, dinamite, scale di corda, pietre da usare come armi e turbo funghi (funghi da calciare, inseguire e successivamente raccogliere per godere di qualche minuto di invulnerabilità e superforza). Nelle profondità del sottosuolo troverete anche città sepolte, in ognuna delle quali, guarda caso, si trova un Ufficio Cambi in grado di fornirvi del materiale in cambio dei pre-

NES	
GRAFICA + Digger è carino - Fondali e colori non sono molto vari	75
SONORO - Gli effetti sonori sono mediocri	70
GIOCABILITA' + Buona la giocabilità + Abbastanza avvincente - Un po' infantile	79
NINTENDO	78

Via libera alla voglia di giocare.

Dove e come. Grazzini si è fatto in quattro per essere ancora più vicino ai sogni dei bambini ed ai bisogni dei genitori. Quattro grandi self-service dove si entra liberamente e si sceglie in tutta comodità.
I centri Grazzini sono facilmente raggiungibili con i mezzi pubblici. Grazzini 3 e 4 sono dotati di un ampio parcheggio gratuito.

GRAZZINI 1 - Via Mauro Macchi 29 - Milano
Metrò linea rossa (Lima)
Metrò linea verde (Caiazzo e Centrale)
Metrò linea gialla (Centrale)
Autobus: 60 - 65 - 90 - 92
Tram: 1 - 4 - 5 - 33

GRAZZINI 2 - Viale Romolo 9 - Milano
Metrò linea verde (Romolo)
Autobus: 76 - 86 - 90 - 91

GRAZZINI 3 - Via Pitagora 4 - Milano
Metrò linea rossa (Villa S. Giovanni)

GRAZZINI 4 - Piazza Gobetti - Cassano d'Adda

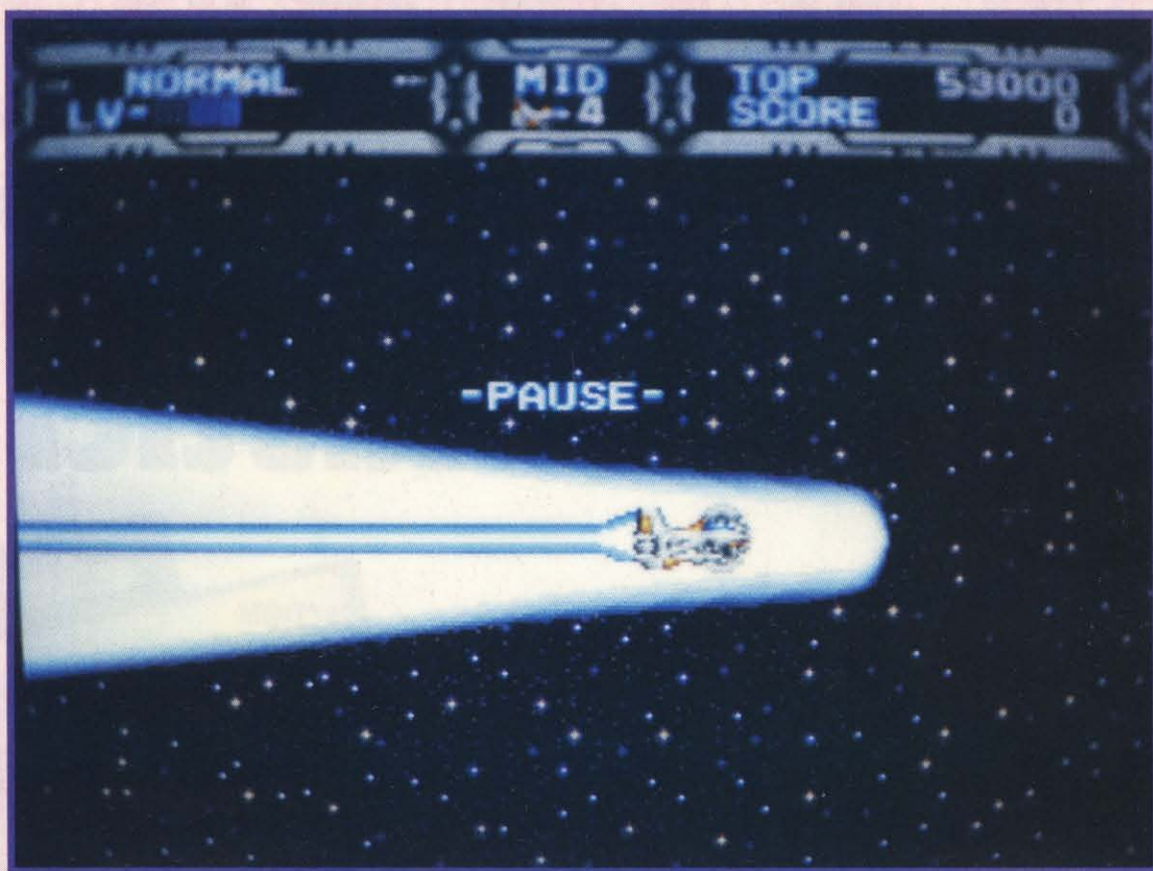
Quando.

A Milano: Orario continuato dalle 9.00 alle 19.30 da martedì a sabato.
Lunedì apertura solo pomeriggio dalle 14.30 alle 19.30.
Dal 21.11.91 apertura serale fino alle 21.00, giovedì e venerdì.
Da dicembre orario continuato anche la domenica.

A Cassano: Apertura 9.30 - 12.30 / 15.00 - 19.30.
Chiuso lunedì mattina.
Dal 14.11.91 orario continuato dalle 9.00 alle 20.00.
Da dicembre orario continuato anche la domenica.

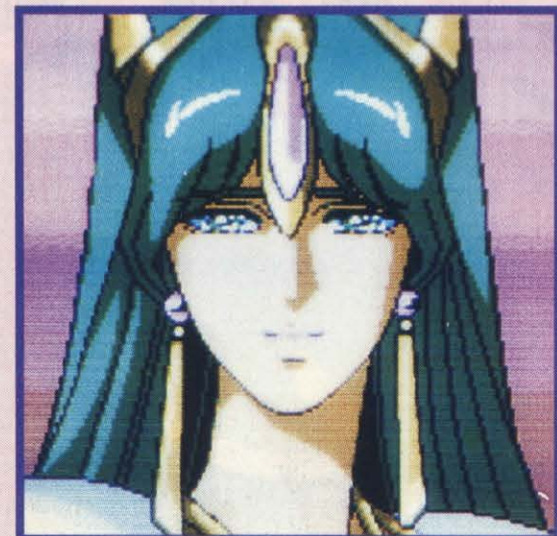
Via libera ai fantastici giochi.

ANTEPRIMA

Un'ennesimo gioco spaziale per Megadrive sta per arrivare sui vostri monitor a velocità supersonica! Avrete a che fare con ben 30 livelli massicci di grafica e azione non stop.

Dopo essere stati risucchiati dalla scia di questa enorme cometa dovrete lottare al suo interno per sopravvivere alla gravita schiacciante del nucleo!

In una galassia sperduta nell'oscuro infinito due potenti popoli si stanno dando battaglia e voi prenderete le parti di uno dei due. Gaiares è un titolo che segue la tradizione di ThunderForce III, il migliore shoot' em up in assoluto, presentando una grafica davvero eccezionale; se Th.F III ha uno stile "massiccio", Gaiares è invece molto fine. Una presentazione mozzafiato e una introduzione al gioco stupenda, vi daranno subito la carica giusta per iniziare la vostra missione. E' bene precisare che in questo gioco sono protagoniste tutte donne affascinanti, ma nello stesso tempo molto aggressive e senza scrupoli. Tutto ha inizio nel momento in cui la vostra base viene colpita duramente da astronavi nemiche, con la navicella spaziale di soccorso riuscite a fuggire, e dovete tentare ad ogni costo di raggiungere la fortezza nemica per distruggerla (la solita storia!). I livelli da at-

L'Impero della Cometa deve essere passato da queste parti!!

Una delle bellissime donne protagoniste del gioco.

Il bellissimo sole che fa da sfondo, sarà ben presto scenario delle vostre battaglie!

Questo avversario possiede un modulo TOZ come voi e vi copierà le armi!

traversare sono tanti e molto lunghi, tutti realizzati egregiamente dal punto di vista grafico; in alcuni punti il gioco raggiunge velocità molto elevate rendendo l'azione decisamente frenetica. In quasi ogni stage c'è la possibilità di scegliere dove andare e di determinare così in certi casi quale mostro di fine livello dovrete affrontare. La piccola navicella che pilotate può raggiungere tre gradi di velocità, e presenta una caratteristica molto originale: sul muso del velivolo c'è un moduletto che apparentemente non sembra niente di speciale ma che in realtà nasconde una tecnologia particolare. Questo aggeggio, se lanciato contro i nemici, risucchia la loro energia trasformandola in armi diverse a seconda del tipo di aggressore affrontato; inoltre si possono avere più moduli attorno a voi per una migliore efficacia d' attacco. Appena "L'Impero della Cometa" (questo è il nome che ho dato al nemico) viene a sapere del "system TOZ" (il modulo d'attacco), scaglia verso di voi ogni genere di offensiva per eliminare ciò che ormai rappresenta l'ultima possibilità di difesa del vostro popolo. L'unico neo di questo stupendo shoot' em up è la difficoltà un po' elevata, infatti se qualcuno tra voi non ha i nervi saldi può essere soggetto a terribili esaurimenti nervosi! A questo punto non ho altro da aggiungere per quanto riguarda le caratteristiche del gioco, ma voglio esprimervi il mio parere personale, un piccolo giudizio: E' BELLISSIMO!

Un'altra donna, anche questa molto grande e decisamente micidiale.

ARES

Gabriele Pasquali

MEGA DRIVE
RENOVATION

FINAL SOLDIER

Il deserto del secondo livello parzialmente nascosto dal messaggio di pausa.

Aiuto, aiuto! Le rondini, stanche di subire tutti i giorni le angherie a cui gli uomini le sottopongono, si sono alleate agli alieni e hanno rivelato loro tutta la disposizione tattica delle nostre difese.

Questa è una lunga storia di silenzi, di omertà, di spionaggi e di pentiti che segnerà la storia della Terra.
Dopo la formazione della FIPLCAR (Federazione Italiana per la Caccia alla Rondine), il malcontento tra i perseguitati pennuti cominciò a crescere. Volteggiare allegramente per i cieli come si faceva in precedenza significava cercare il suicidio, ma nonostante ciò la speranza di un futuro migliore non moriva (qualcosa mi dice che in una vita precedente eri una rondine. NdAlex). Si riunivano tutte le Domeniche in angusti tunnel sotterranei che venivano chiamati "catacombe", e, oltre a preparare tatticamente una propria rivolta, si riunivano per pregare tutti insieme il grande protettore delle rondini: Massimo Reynaud. Passarono i mesi e gli anni, ma infine la pazienza delle povere rondini fu premiata. Il magnifico reggente di tutte le galassie (e, più modestamente, di TGM) regalò all'umanità un passatempo differente che fece dimenticare il truculento e pennuticida sport che tante sofferenze aveva creato (solo uno non si è ancora rassegnato nd JH). Il passatempo in questione sono i videogiochi, e quello di cui stiamo parlando è uno spara e fuggi senza tanti preamboli. La sostanza del gioco consiste nel procedere lungo i paesaggi a scrolling verticale, facendo agli alieni tutto quello che, una volta, si faceva alle rondini. Distruggendo alcuni alieni particolari (riconoscibili dalla loro forma a bidone dell'immondizia spaziale) si libereranno alcuni "pod". Tali pod, una volta investiti con la vostra astronave, muteranno la vostra potenza, e modalità, di fuoco fino a farvi diventare dei veri e propri "sterminatori". Non vi elenco tutte le amenità che potrete incontrare disintegrando a destra e a manca lungo i vari livelli che percorrerete, solo per potervi parlare un po' delle mie impressioni riguardo il gioco. Ragazzi, compratelo. E' uno shoot 'em up veramente ben fatto, con un sacco di alieni, una moltitudine di sprite contemporaneamente sullo schermo e una stupenda linearità nell'azione di gioco. L'unico appunto che gli si può fare, riguarda il livello di difficoltà del gioco che è piuttosto basso, ma se siete giocatori principianti , questo non può farvi che piacere.

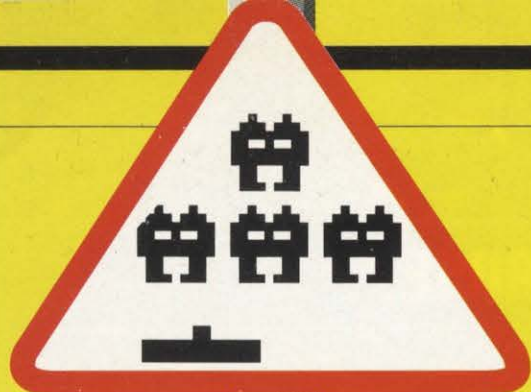
Giancarlo Calzetta

Stavolta i cattivoni sono due ma il livello è l'undicesimo (Baro per pietà di Giancarlo, perché se vi dicessi che livello è questo vi mettereste a ridere. NdAlex)

Cattivone finale del secondo livello (Ancora? Giancarlo aveva poca voglia di lavorare. NdAlex)

Carro armato su binari modello tram milanese impazzito. (Indovinate il livello? NdAlex)

PC ENGINE	
GRAFICA + Tantissimi sprite in giro che si muovono veloci - Strana scelta di colori	90
SONORO + Vasto assortimento di musiche + Grande il parlato che vi informa dell'avvicinarsi del guardiano di fine livello	90
GIOCABILITA' + Immediato e molto godibile - Un po' troppo facile	90
HUDSON SOFT	90

Ok, ok, Captain Planet non è il personaggio più famoso del momento, ma tanto a noi interessa il gioco, mica il bellimbusto dai capelli blu.

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DIFFICOLTA'	1

Su su e via! Più veloce della luce! (Ma non era un altro? NdAlex)

Giusto a titolo di cronaca, informiamo i nostri cari lettori sulla precisa (o più o meno tale) identità del suddetto Captain Planet. "Captain Planet and the Planeteers" è il titolo di una fortunata serie di cartoni animati estera, che vede una allegra banda di ragazzi, capitanati dal suddetto "Capitan Pianeta", preoccuparsi dello stato di salute del nostro pianeta. Nella serie televisiva, combattono ogni tipo di minaccia ambientale che l'uomo (o chi per lui) riesce a congegnare. Nel gioco, il tutto si trasforma in uno spara e fuggi multilivello con il protagonista alla guida dell'astronave della banda già descritta che deve superare un sacco e mezzo di problemi per raggiungere la base dell'avversario di turno.

La nostra astronave ha a disposizione ben quattro armamenti differenti montati a bordo, e ognuno ha alla base del suo funzionamento uno dei quattro elementi naturali (acqua, fuoco, aria e terra). L'armamento "acqueo" ha consiste nella creazione di tre bolle d'acqua che roteano attorno all'astronave proteggendola e disintegrando qualunque cosa venga in contatto con loro. L'armamento "igneo" (cappero che parolona, dovrei leggere meno dizionari e più libri - ndJH) consiste in un comunissimo proiettile che parte dall'astronave e provoca danni all'avversario. L'armamento "etereo" è il più inutile dell'universo (almeno apparentemente) in quanto produce delle spirali vaganti che infliggono veramente pochi danni. E per ultimo descriviamo l'armamento decisamente più strano di tutti: l'armamento correlato alla terra (minuscolo perché non inteso come pianeta, ma come elemento). Quando selezionate questa bizzarria della "natura", la vostra astronave inizia a lanciare macigni tutto intorno. Faranno tanto male, ma non sono proprio comodissimi da usare.

Una volta giunti alla base, il nostro capitano scenderà dalla sua bianca (? NdAlex) astronave e comincerà a menare a destra e a manca fino alla risoluzione del problema inquinante.

Sceso dall'astronave il Capitano inizia a spezzare le turbine ai cattivi!

Giancarlo Calzetta.

NES	
GRAFICA - E' poco definita e colorata in maniera orribile - Non disdegna sfarfallii	60
SONORO - Il NES non è famoso per il sonoro, ma questo gioco...	66
GIOCABILITA' - All'inizio è molto difficile da controllare - In seguito è un po' noioso da giocare	60
NINTENDO	64

Master System™

™

GRANDI SUCCESSI PER LA TUA CONSOLE

Dalla IMAGE WORKS nuove emozionanti sfide da giocare sul tuo Master System. Volta pagina ... ti aspettano pericolosi alieni, sfreccianti Skate-Boards e la pallamano del futuro!

ALL'INTERNO

ARCADE SEGA SPEEDBALL

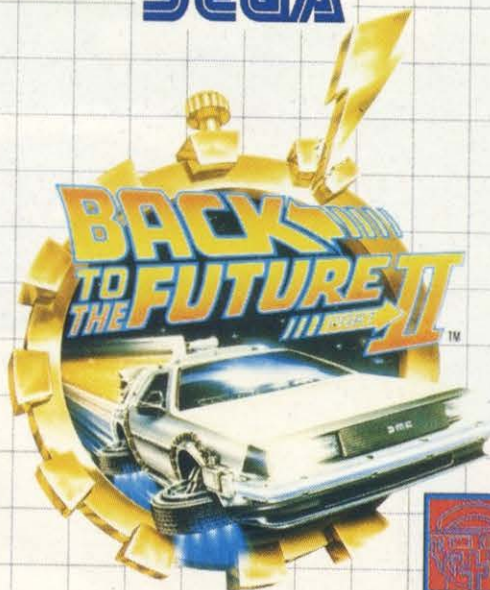
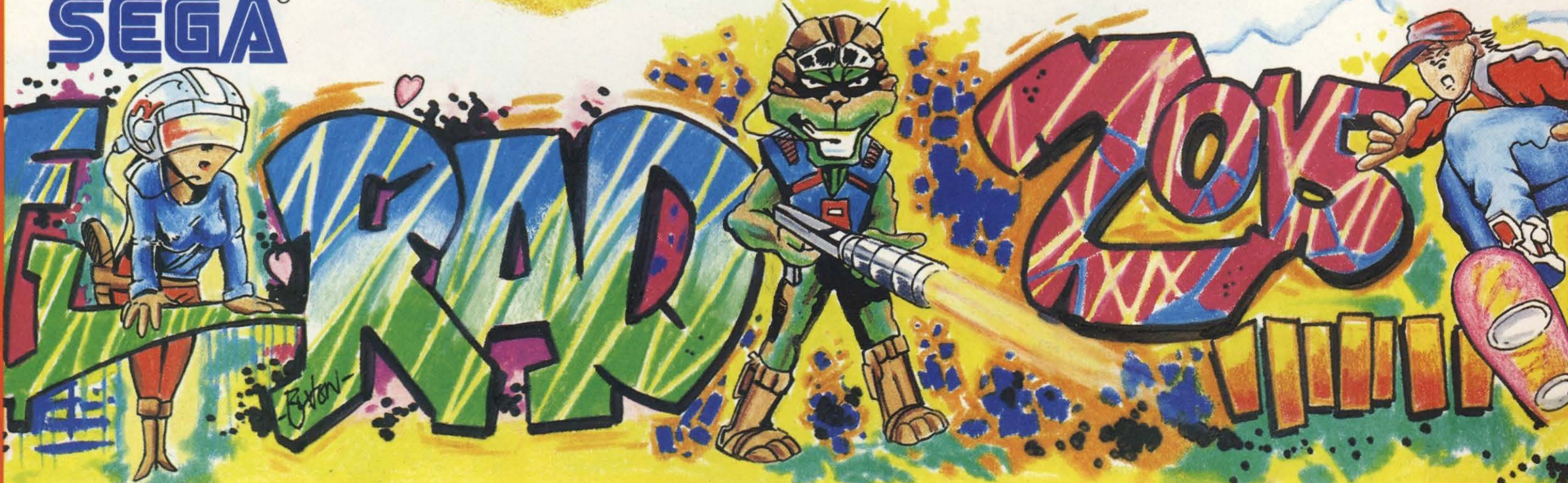
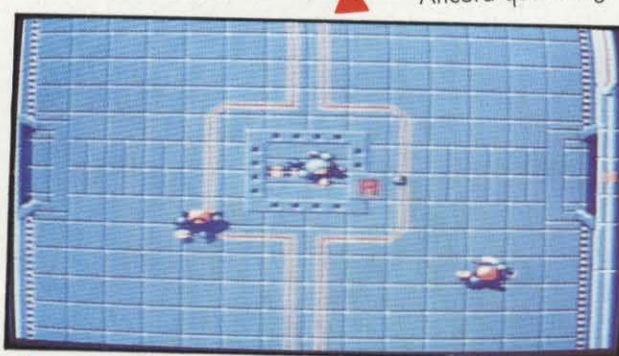
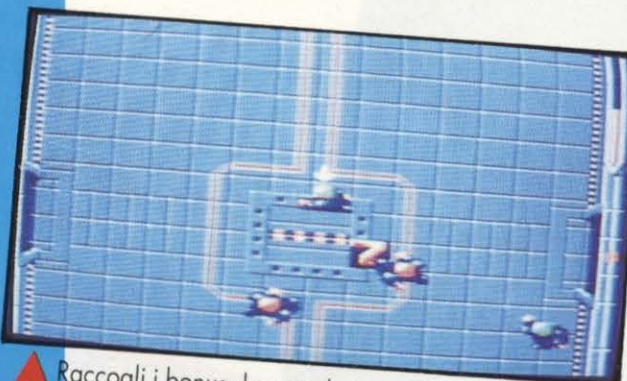
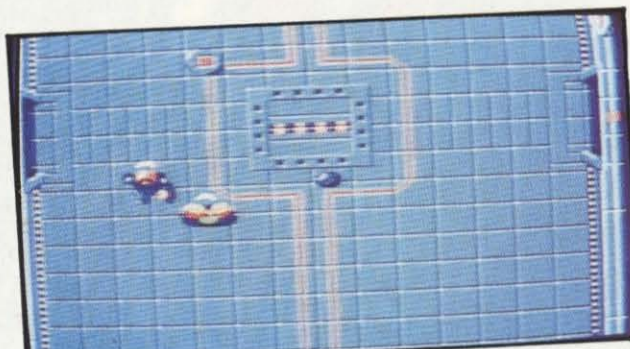
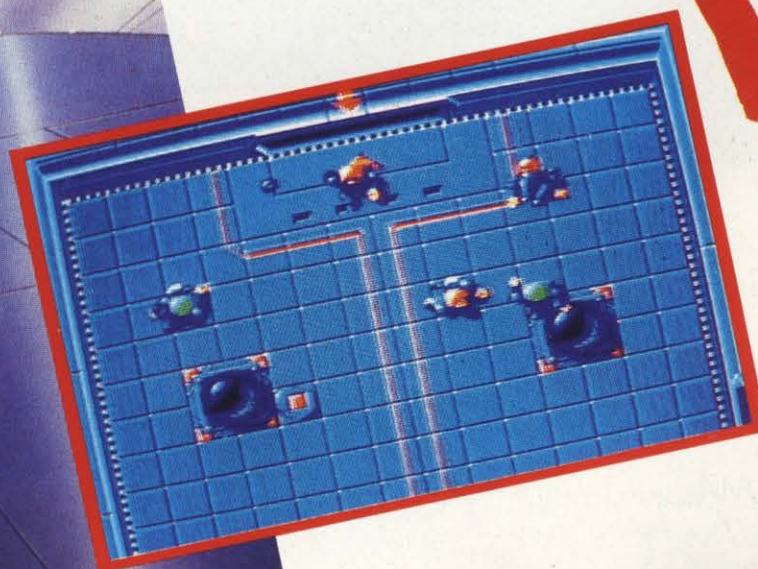
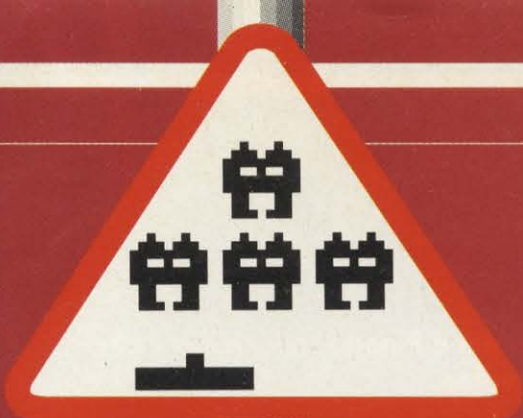
ARCADE SEGA BACK TO THE FUTURE II

ARCADE SEGA XENON 2 MEGABLAST

image WORKS
LOOK TO THE FACE FOR A SEGA ACE
XENON 2 MEGABLAST ™
Ecco il miglior "Spara e fuggi" per Master System! Xenon 2! Quattro livelli di qualità coin-op e azione arcade. Se il ritmo è troppo veloce fermati da Crispin's. Puoi acquistare fantastiche armi per riservare ai malvagi alieni la lezione che si meritano!
Avrai bisogno di qualsiasi cosa che trovi per superare i prossimi livelli.
"Non nascondetevi! Uscite e combattete alieni!"
"Bene alieni! Ora provate a starmi alle costole!"
"Nello spazio non c'è nessuno che possa sentirti. Vieni avanti!"
Ecco un elemento utile dell'equipaggiamento. Credo che lo prenderò.
Anche se imboccherai la strada sbagliata potrai tornare indietro.
HINT HINT
BACK TO THE FUTURE PART II ™
Se le simulazioni sportive non ti esaltano, se preferisci il divertimento sottoforma di arcade/adventure, allora questo è il gioco che fa per te. Ispirato al secondo film della serie interpretata da Michael J. Fox, il gioco ti cala nei panni del protagonista, l'intrepido Marty McFly.
Afferra i bonus, ti saranno d'aiuto.
Apri questa porta prima che il mondo vada a pezzi.
Cerca di evitare i membri della banda di Griff e di non cadere dal tuo skateboard.
SEGA®
RAD ZONE

THE FACE CLUB
Iscriviti al "The Face Club", l'esclusivo club Image Works Sega.
Ogni 3 mesi riceverai un coloratissimo notiziario, dritte, suggerimenti e altro ancora.
Compila questo tagliando e invia, intestato a Mirrorsoft, un vaglia internazionale ordinario, dell'importo di Lit. 17.000=, al seguente indirizzo:
The Face Club, Image Works,
Irwin House, 118 Southwark Street, London. SE1 0SW.
Nome e Cognome: .... Età ....
Indirizzo: ....
Possiedi un Sega Master System: ❑ SI ❑ NO
IMAGE WORKS
SEGA
LOOK TO THE FACE FOR A SEGA ACE
SPEEDBALL™
Indossa i tuoi guantoni migliori, è giunta l'ora! Se calpestare fiori è il tuo passatempo preferito, cimentarti in questa simulazione sportiva del futuro non potrà che conquistarti. Due squadre di sei giocatori ciascuna si contendono una palla d'acciaio in un'arena. La squadra che alla fine avrà segnato il maggior numero di goals (e non importa con quali mezzi) sarà proclamata vincitrice.
Ancora qualche goal come questo e inizierai a ridere.
"Cosa ne pensi del Duro con gli occhiali da sole?"
I bonus sono preziosi, raccogline una grande quantità.
Lancia la palla e spera che sia un tuo compagno ad intercettarla.
Raccogli i bonus durante il gioco e rivendili alla fine della partita.
Accumula il maggior numero possibile di bonus per aumentare la tua potenza.
"Prendi la palla, svelto! Prendi la palla!!!"
SEGA
BRUTAL DELUXE

78

ROADBLASTER

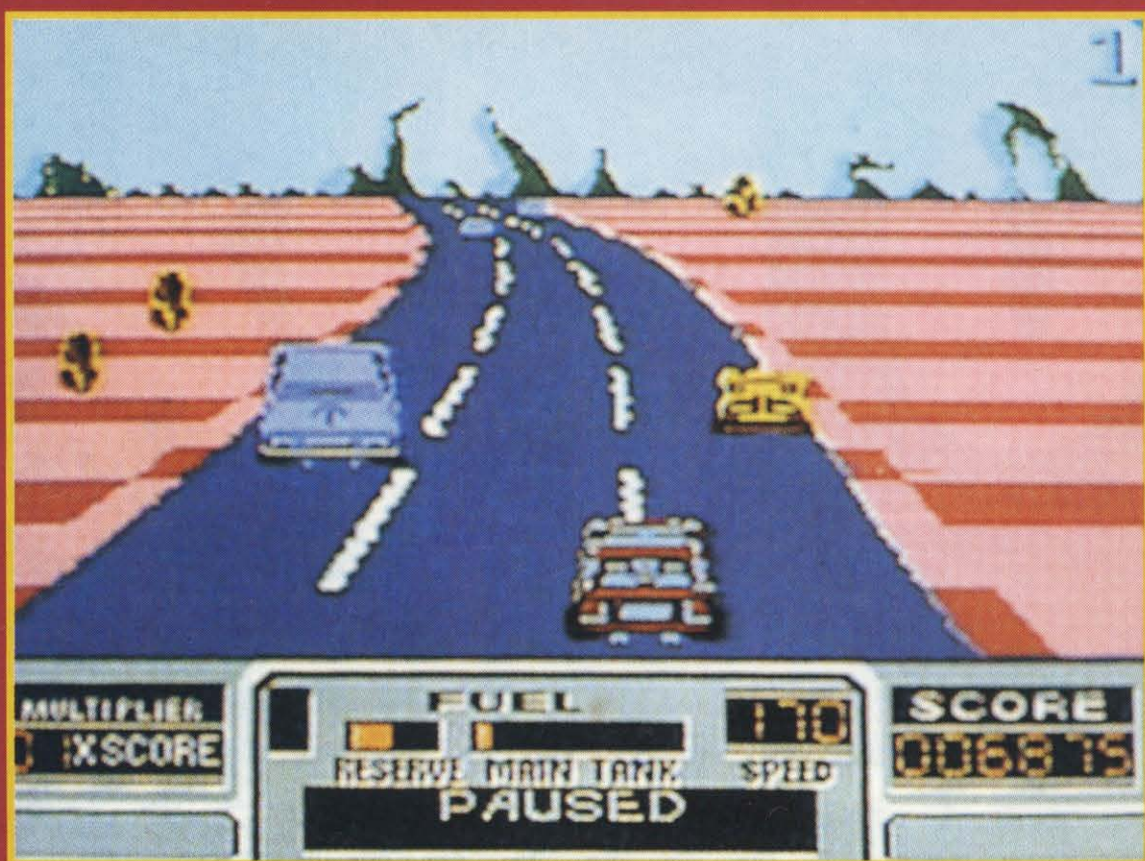
GIOCATORI	1
LIVELLI	50
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

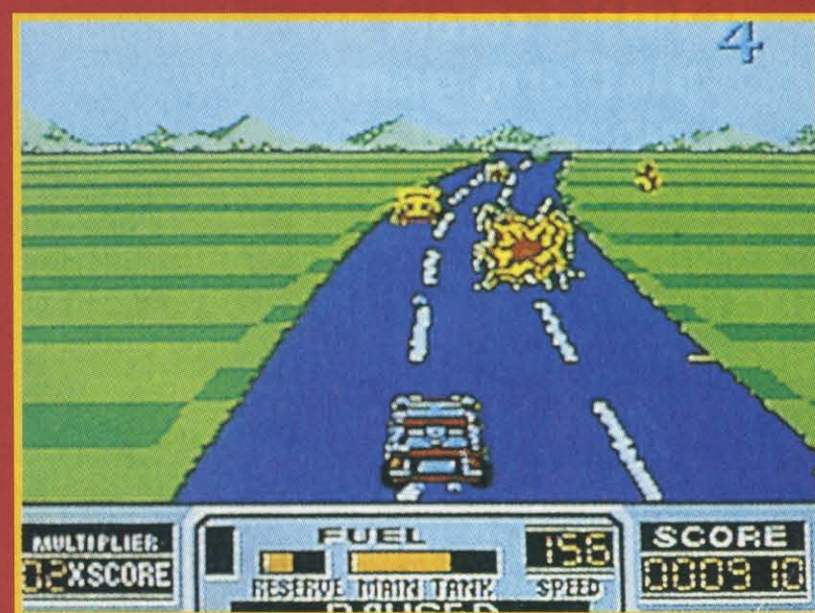
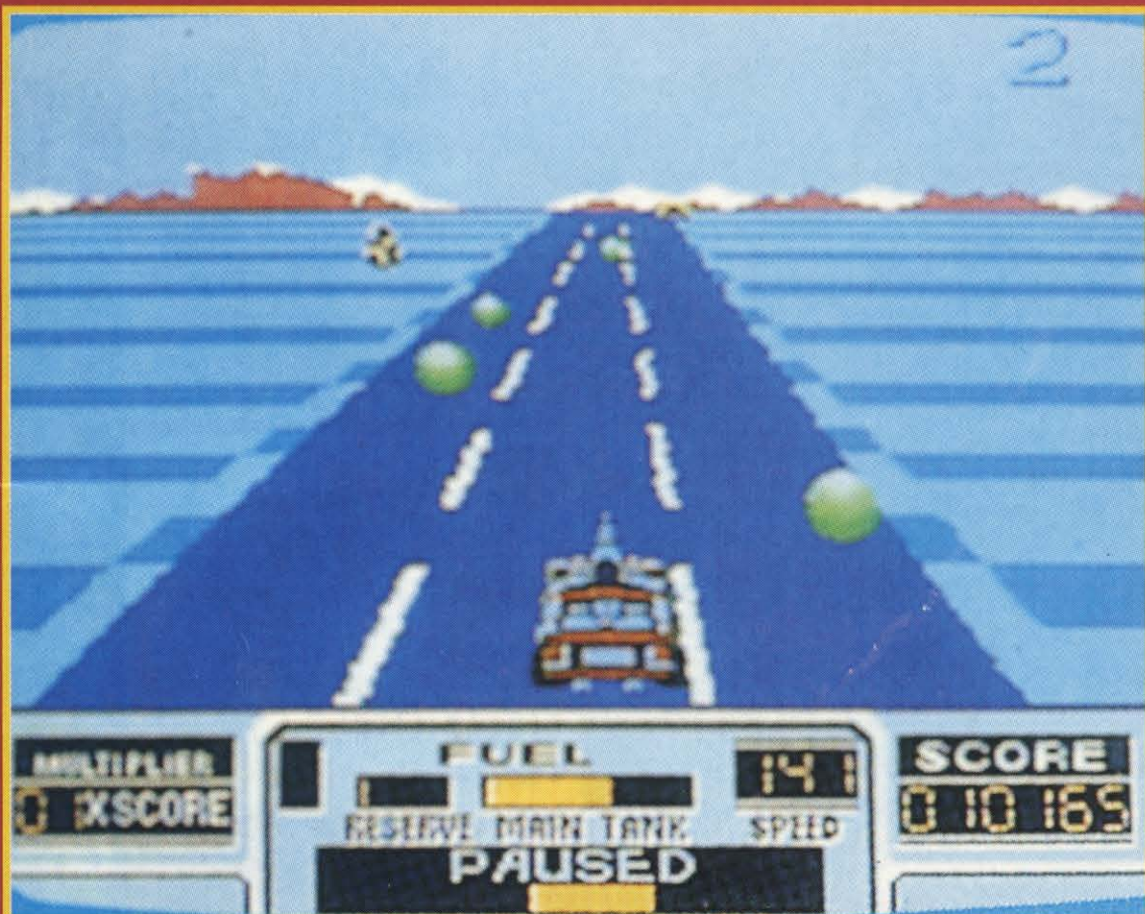
Quanti di voi non conoscono il coin-op di questo gioco? Vedo che siete tantini. Bene, vedremo di spiegarvi per bene cosa è e cosa è stato questo gioco. Dovete sapere che ben cinque anni fa, fece la sua comparsa in sala giochi un coin-op dal cassone molto ampio e dotato di una cloche. Questo impatto stilistico abbastanza innovativo per le sale giochi del tempo contribuì ad incuriosire i videogiocatori. Una volta attiratili con il suo look, non fu difficile per Road Blaster mantenerne vivo l'interesse per un bel po' di tempo. In effetti si trattava di una corsa in un'auto futuristica superarmata, che doveva attraversare lunghissimi scenari costellati di pericoli (che si presentavano sotto forma di auto avversarie e di postazioni di fuoco fisse ai margini della strada) che mettevano in comunicazione tra loro varie città. I punti di forza del coin-op erano la grafica (decisamente bella per i suoi tempi), l'azione di gioco violenta (cosa che rimane sempre gradita nei secoli dei secoli)(Amen! NdALex), e il fatto che fosse, fondamentalmente, un gioco "corsaiolo". Cosa è rimasto di tutto ciò nella vostra versione per il piccolo Nintendo? E cosa è andato perso? Beh, procediamo con ordine. La grafica nella trasposizione ha perso, ovviamente, molto; ma ciò non toglie che rimanga comunque ben fatta e veloce. La violenza all'interno dell'azione di gioco è rimasta pressoché invariata; grazie alla velocità di scorrimento della strada che è ancora molto elevata, e alla presenza di tutte le armi aggiuntive che era possibile agganciare nel coin-op.

Per ciò che riguarda l'aspetto del gioco "corsaiolo", beh, non è che ci volesse poi tanto a mantenerlo. Voi controllate un auto e i vostri avversari controllano delle auto, quindi...

Sebbene qualcuno sia logicamente , finora, portato a pensare che Road Blaster sia un bel gioco, bisogna precisare che ci sono alcune riserve.

Innanzitutto, sorge qualche dubbio sulla effettiva longevità di un gioco con tali fattezze. Se non siete dei blastatori accaniti potreste annoiarvi correndo lungo tutti i percorsi che il gioco offre, a causa dell'azione un po' monotona. Poi, altra ed ultima pecca di rilievo, il gioco potrebbe rivelarsi troppo difficile per il giocatore inesperto, che si avvicina con fiducia al genere, e poi non riesce a passare oltre il quindicesimo livello, dei cinquanta a disposizione.

Giancarlo Calzetta.

Vedete quella sorta di carro funebre sulla sinistra? Non si può distruggere normalmente.

Occhio a non lasciarvi sfuggire i baccelli verdi pieni di carburante.

Fuori uno, comandante!

NES	
GRAFICA + Molto veloce e piuttosto ben definita - Non molto varia	80
SONORO + Né bene... - Né male...	75
GIOCABILITA' + L'auto si controlla piuttosto bene - Non so per quanto tempo vi piacerà	80
MINDSCAPE	78

GIOCATORI	1
LIVELLI	3 STAGE 7 ROUND
LIVELLI DIFFICOLTA'	1 (MEDIO)

Gianni e Pinotta, ovverosia il corvo e la volpe.

PSYCHO FOX

Ultimamente devo dire che ne ho viste di tutti i colori sui platform game, i giapponesi non finiranno mai di aggiungere quel pizzico di originalità caratteristico di ogni loro gioco; questa volta il personaggio è una volpe molto bizzarra!!

Psycho Fox, ovvero la volpe mutante! Se Sonic è un personaggio molto simpatico data la sua somiglianza a diversi animali (vari incroci tra volpino, draghetto e puzzola (!) caratterizzano questo porcospino su cui se ne sono sentite di tutti i generi), allora cosa dovremmo dire di questa volpe dai mille volti? Antiche leggende giapponesi narrano di una divinità "volpe" che vegliava sui raccolti dei contadini; inoltre esistevano diverse volpi sacerdoti votate ai diversi templi di questo idolo. Un giorno una di queste volpi sacerdote decise di attuare un piano di conquista del mondo (megalomane la tipa!) usufruendo di alcuni poteri particolari. Le altre bravi volpi dei templi, incaricarono te di scovare la malvagia e di porre fine alla minaccia imminente. Il tuo potere speciale consiste nell'avere la possibilità di trasformarti in diversi animali: la tigre che può effettuare salti in lungo, la scimmia specialista in salti in alto, e l'ippopotamo molto forte! Il gioco è molto lungo e decisamente vario e divertente, ci sono tantissime cose da scoprire e prima di finirlo passerà tantissimo tempo. Sparse sul percorso ci sono uova che nascondono oggetti utili, sorprese non gradevoli, o il tuo fido compagno d'avventura: "il corvo". In alcuni punti del quadro esistono porte nascoste che conducono in zone speciali da cui c'è l'opportunità di passare di livello. Psycho Fox è un platform molto riuscito che deve essere tenuto in considerazione da tutti i possessori di SMS.

Gabriele Pasquali.

Resta di stucco, è un... Ah, no, quella è un'altra cosa. Comunque ora abbiamo una graziosa scimmietta al posto della volpe.

La tigre non sembra molto aggressiva, anzi, sembra dire: "Ma se non lo provo come faccio io..."

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Sprite disegnati molto bene + Fondali riusciti in modo superbo	89
SONORO + Musiche belle	80
GIOCABILITA' + Molto divertente	91
SEGA	90

ANTEPRIMA

Un giorno un barbaro dai muscoli d'acciaio e dal coraggio d'eroe s'imbattè nel Re di un paese sperduto, e lì cominciò la sua odissea. Il suo nome era Stefa... uffa, no, devo ricominciare da capo!

Un giorno un barbaro dai muscoli d'ero... no, no, e poi NO! E' mai possibile che non riesca a imparare a memoria il capitolo che devo portare domani per l'interrogazione di storia? Uffa, proprio non mi entra in testa, e pensare che è semplicissimo: un giorno Rastan, l'eroe con i muscoli eccetera eccetera, viene chiamato dal Re perché riesca a liberare la figlia rapita dalle forze del male. E così Rastan, sempre abituato a fare quello che voleva, all'udire del pericolo di una giovane pulzella, molla armi e bagagli e accetta la proposta.
Solo che come al solito dentro Rastan ci siete VOI, e come al solito sono MOLTI i nemici disposti a farvi la pelle e sono POCHE le armi che avete : spada, mazza, ascia e spada di fuoco.
Fortunatamente per voi il percorso è costellato da medicine sanatrici, pezzi di stoffa magica che uccide i nemici (in che sartoria si vende che devo farmi fare una giacca?), collane dai poteri prodigiosi e tante, tantissime altre cose ancora.
In questo arcade adveture dovrete muovervi lungo un percorso orizzontale e verticale poiché avrete a disposizione varie funi che vi aiuteranno a scendere nei meandri della terra e dovrete imbattervi con una cosa come 15 diversi nemici più sette Signori del Male che incontrerete alla fine di ogni livello.
Liberare la figlia del Re non sarà facile, nemmeno sul Game Gear, ma probabilmente se vi metterete d'impegno riuscirete in questa difficile e forse un po' monotona impresa.

Il primo livello è piuttosto semplice e vi serve per riuscire a prendere dimestichezza con le armi e con i salti sulle corde per potervi spostare con facilità da un masso all'altro.

In preda agli atacchi dei nemici Rastan deve difendersi come può cercando di non cadere nel mare. Fra le armi a disposizione c'è la spada infuocata che è senz'altro l'arma più potente che però non dura per sempre.

Stefano Gallarini

GAME GEAR
SEGA

ANTEPRIMA

WONDER BOY

Il primo dei tre Wonder Boy disponibili per Master System approda felicemente anche sul Game Gear: buon appetito tra frutta succulenta e latte ad alto valore energetico!

Agli esordi della nascita del mondo vivevano felici Adamo ed Eva ma un brutto giorno... ah no, scusate, quella è un'altra storia, ma sapete com'è, fra tutte queste vicende che accadono ogni giorno sui videogiochi ci si può anche confondere... allora, dicevamo... agli esordi della nascita del mondo vivevano felici Wonder Boy e Tanya, ma un brutto giorno un cattivissimo re decise di rapire la bella e bionda donzella, e così vi siete messi in testa di andarla a salvare, altrimenti chi vi farà più il bucato e le bistecche ai ferri?
E così, con l'aiuto di un'accetta (accetta l'accetta e lascia l'ascia, caro Wonder Boy) e di varie prelibatezze che troverete nel corso della vostra avventura, dovrete districarvi fra una cosa come 14 livelli differenti; la partita inizia sempre con il bosco e termina con l'attacco al castello del Re, ma può variare l'ordine dei livelli intermedi.
Per trovare armi e bonus speciali dovrete rompere le uova che troverete in giro per il mondo e che forse sono scivolate dal paniere di Cappuccetto Rosso che è passata di lì prima di voi, ma le uova non sempre contengono sorprese felici e quindi vi converrà prestare molta attenzione a ciò che scaturisce dai gusci.
Quel che più è strano in Wonder Boy è che ai suoi tempi avevano già inventato lo skateboard (utilissimo in certi quadri) e le patatine fritte, e quindi la sensazione di bambino primitivo armato di ascia e pietre verrà presto dimenticata per lasciare posto a un bambino senza tempo che è capace di combinarne di tutti i colori pur di salvare la sua bella Tanya.
Nel corso del gioco, poi, troverete anche delle bamboline che dovranno essere collezionate: dovrete infatti averne almeno 36 per poter entrare nel decimo livello.
Insomma, Wonder Boy è il classico gioco lungo e quasi infinito che vi impegnerà durante tutta la vostra giornata scolastica... ma attenti alle interrogazioni!

Ecco il mitico Wonder Boy alle prese con uno dei mostri che tentano di fermare la sua avanzata. In alto è comparso l'angioletto che l'aiuterà a proteggersi per un po' dagli attacchi dei nemici.

A bordo di uno skate, Wonder Boy lancia asce a tutto spiano per cercare di fermare l'avanzata dei nemici.

Stefano Gallarini

GAME GEAR
SEGA

Via Emilia, 124 - Tel. 051/46.20.80
40068 S. Lazzaro di Savena (Bo)

PERSONAL & HOME COMPUTERS
PERIFERICHE E ACCESSORI
VASTISSIMO ASSORTIMENTO VIDEOGIOCHI
COMMODORE – AMIGA – PC
CONSOLES E CARTUCCE SEGA – NINTENDO

OFFERTA NATALE '91

ACQUISTANDO 3 VIDEOGIOCHI PER QUALSIASI FORMATO UNA SIMPATICA SORPRESA !!!

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONI CELERI IN TUTTA ITALIA

SOFT MAIL

Vendita per corrispondenza Per informazioni & ordini telefona allo (031) 300.174 CATALOGO A COLORI GRATUITO!

DAL 15 NOVEMBRE E FINO A NATALE IN OGNI SPEDIZIONE TROVI UNA SIMPATICA SORPRESA... BUON NATALE DA SOFTMAIL!

IN ESCLUSIVA PER I CLIENTI SOFMAIL IL NUOVISSIMO MAGAZINE "FIRST CLASS" OGNI MESE CON NOVITÀ, RECENSIONI, OFFERTE E PRODOTTI ESCLUSIVI.
••• GRATIS •••
IN OGNI SPEDIZIONE

GAMEBOY ™
(PER GLI ACCESSORI: TELEFONA)

AEROSTAR 59.000
BATMAN 59.000
BATTLE UNIT ZEOTH 59.000
BEETLEJUICE 65.000
BUBBLE BOBBLE 59.000
BURGERTIME DELUXE 64.000
CASTELVANIA II: BELMONT'S REV. ... 69.000
CHASE HQ 59.000
CHOPLIFTER II 59.000
DEXTERITY 49.000
DOCS PROTECTOR 39.000
(VALIGETTA MORBIDA PER GAMEBOY™ E 7 GIOCHI)
DRAGONS LAIR 59.000
DUCK TALES 59.000
FINAL FANTASY LEGEND 69.000
GAUNTLET 2 .... 59.000
ILLUMINATOR 35.000
INDISPENSABILE!!! CON QUESTO ACCESSORIO POTRAI GIOCARE ANCHE AL BUIO!
MARU'S MISSION 54.000
MEGAMAN 59.000
MERCENARY FORCE 59.000
MICKEY MOUSE DANGER. CHASE .. 64.000
MYSTERIUM 59.000
NAVY SEALS 59.000
NFL FOOTBALL 59.000
PIPEDREAM 49.000
R-TYPE 59.000
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE 59.000
SPUD'S AVDENTURE 59.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2 .... TEL.
THE PUNISHER 64.000
THE SIMPSONS .... TEL.
WWF SUPERSTARS 59.000

GAMEBOY™ CARRYALL
VALIGETTA RIGIDA PER GAMEBOY™, 5 GIOCHI E CAVI
LIT. 39.000

MESSAGGIO IMPORTANTE PER CHI POSSIEDE UN: GAMEBOY™ GAMEGEAR™ LYNX™
Inviaci subito il tuo indirizzo completo su cartolina postale oppure telefona allo 031/300.174 (ricodati di indicare anche quale delle tre console possiedi) e riceverai direttamente a casa una utile sorpresa per la tua console!!!

GAMEBOY™ AMPLIFIER
AMPLIFICATORE STEREO
LIT. 39.000

MEGADRIVE™

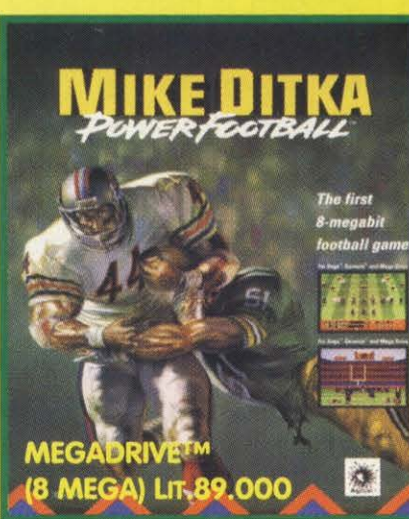
BATTLE SQUADRON 99.000
BATMAN 115.000
BUDHOKAN 105.000
CENTURION 105.000
FAERY TALE ADVENTURE 99.000
HARDBALL (8 MEGA) 70.000
JOYSTICK SG FIGHTER 47.500
LAST BATTLE 99.000
ONSLAUGHT 70.000
OUTRUN 99.000
POPULOUS 99.000
RASTAN SAGA II 99.000
REVENGE OF SHINOBI 115.000
SPACE INVADERS 1991 .... 99.000
STAR CONTROL (5 MEGA) 89.000
SWORD OF SODAN 99.000
TURRICAN 89.000

GAMEGEAR™

DRAGON CRYSTAL 59.000
G-LOC 65.000
GEAR STADIUM 65.000
MICKEY MOUSE CASTLE ILLUSION .. 65.000
RASTAN SAGA 69.000
REVENGE OF DRACOON 59.000
SHINOBI 65.000
WONDERBOY 69.000

LYNX™

CHECKERED FLAG 79.000
DISPONIBILE IL NUOVO LYNX™ U.S.A.
NINJA GAIDEN 79.000
SCRAPYARD DOG 79.000
TURBO SUB 79.000
WARBIRDS 79.000
WORLD CLASS SOCCER .... TEL.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA • NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
Spese di spedizione Lit.		7.000
	TOTALE LIT.	

CM
ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)
☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA) ☐ CartaSì ☐ VISA ☐

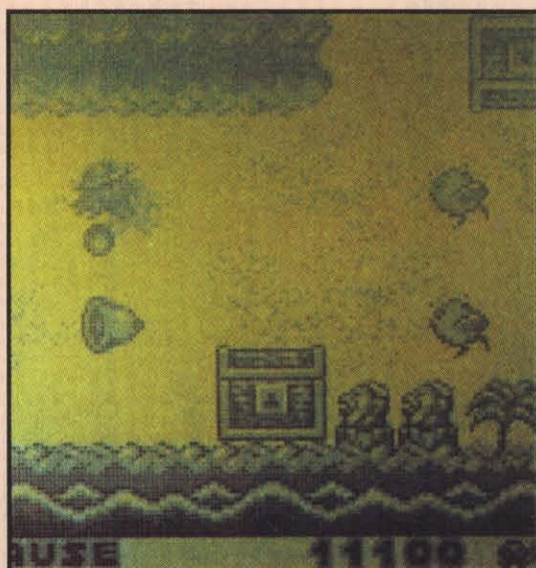
COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N° CIVICO
CAP, CITTÁ E PROVINCIA
PREFISSO E N° TELEFONICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

Dichiaro di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo SoftMail

ANTEPRIMA

Siamo alle solite: avete sette livelli di tempo per riuscire a sgominare la banda dei dolciumi impazziti. Ci riuscirete?

PARODIUS

Nel primo livello vi ritroverete in un oceano meraviglioso ricco di forzieri pieni di mostriciattoli marini che dovrete riuscire ad abbattere.

La Konami, una delle più famose e antiche software house espertissime in videogiochi approda nuovamente sul Game Boy con due shoot'em up davvero sbalorditivi.
Uno di questi è appunto Parodius, una sorta di incrocio fra un giochino per bambini, pieno di caramelle e dolciumi, e uno spara e fuggi per adulti, ricco di armi supplementari e bonus.

Il vostro scopo è quello di superare sette livelli a scrolling orizzontale e verticale per riuscire a sgominare una banda di imbecilli pasticcioni. Ma non sarà facile, come sempre.
Per riuscire in quest'impresa avrete tre livelli di difficoltà da scegliere e, naturalmente, tre vite per ogni partita. All'inizio del gioco potrete optare per ben 4 tipi di mezzi di locomozione volatili speciali: un Vic Viper di 58 anni, un Octopus di non ben precisata età, un Tween Bee di 17 anni e un Pentarou di 9 anni. Fatta la vostra scelta potrete decidere se assegnare al Game Boy il compito di scegliere le armi per voi, oppure no.
Appena partiti vi ritroverete subito immersi in un mondo di dolci, torte alla fragola, cioccolata, biscotti, scatole piene di sorprese (e che sorprese!), clown birichini e chi più ne ha più ne metta (e qui ne hanno messe proprio tante!) e ogni volta che riuscirete ad abbattere una serie di nemici apparirà un simbolo che varia a seconda della navicella che avete scelto. Ogni simbolo raccolto farà illuminare una delle opzioni utili a finire meglio il livello, come armi supplementari, scudi, velocità e quando si sarà illuminato quello che desiderate basterà premere uno dei due tasti per ottenerlo. Ovviamente se avete scelto la versione automatica sarà il vostro Game Boy a scegliere l'arma o le opzioni più adatte a finire quel livello.
Le musichette sono davvero molto carine e divertenti, con un occhio a quelle scelte da Disney per Fantasia e uno al Luna Park. Davvero un ottimo spara-e-fuggi. Quando esce non perdetelo!

Stefano Gallarini

GAME BOY
KONAMI

Durante una caccia spietata il vostro Nemesis deve riuscire ad avere la meglio contro terribili minacce spaziali: ancora una volta!

NEMESIS II

Due shoot-em up firmati Konami stanno per arrivare sul vostro Game Boy, e uno di questi è proprio Nemesis. Forse questo nome non vi dice molto, ma vi posso giurare che per la Konami questo Nemesis rappresenta davvero un cavallo di battaglia.
Questo gioco apparve per la prima volta sui computer Msx e a questo seguirono un Nemesis II e un Nemesis III. Il successo fu grandioso, e così la ditta giapponese ha deciso di crearne una versione rivisitata e ampliata per la piccola console di casa Nintendo.
Lo scopo del gioco è quello di superare diciassette livelli a scrolling orizzontale per raggiungere il cattivone finale e per aiutarvi nella difficile impresa potrete raccogliere vari bonus che troverete in giro per le vostre scorribande.
Ogni volta che abbatterete una serie di nemici, infatti, vi apparirà un simbolo che dovrà essere raccolto; ad ogni raccolta si illuminerà uno dei bonus disponibili fra quelli che avete a disposizione e che appaiono nel fondo dello schermo. Se il bonus illuminato vi interessa, basterà premere un tasto per ottenerlo.
Se avete già letto la recensione di Parodius vi sembrerà che i due giochi si assomigliano, e infatti posso dire che Parodius non è nient'altro che un Nemesis più "rotondo" e divertente, niente di particolarmente innovativo, quindi.
Il sonoro è molto piacevole, con una ventina di pezzi sonori che potrete ascoltare nella schermata delle opzioni.
Se vi piacciono gli spara-e-fuggi non dovrete lasciarvi scappare questo titolo perché rappresenta senz'altro un caposaldo della storia dei videogiochi e, indubbiamente, uno dei capolavori di Konami.

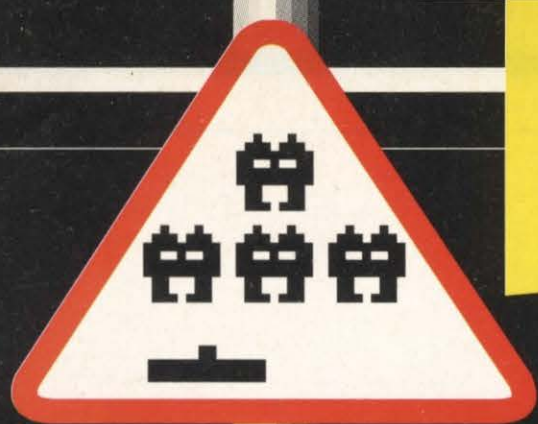
Nelle rovine della fortezza del male il vostro Nemesis sta cercando di abbattere un serpente spaziale che può essere abbattuto solo se colpito alla testa.

Stefano Gallarini

GAME BOY
KONAMI

TURR

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

90

Vedete cosa succede a non controllarsi a tavola? Voi mangiate la peperonata di sera, e poi bisogna chiamare un eroe a liberarvi dagli incubi! Tse!

Il nostro simpatico pianeta, nel corso dei numerosissimi anni che porta sulla crosta, ha affrontato una quantità di minacce provenienti dallo spazio paragonabili solo al numero delle fesserie dette da Alex nel corso di una giornata, ma questo è un caso differente. La popolazione terrestre viene sistematicamente

La mamma mi aveva detto di portare l'ombrello, ma non le do mai retta.

assalita da orribili incubi non appena si abbandona al dolce abbraccio di Morfeo (Sarà, ma questo qui non mi ha ancora abbracciato. E deve solo provarci. NdAlex). La situazione sta diventando pesante: la gente, privata del sonno ristoratore (neanche fosse un self-service nd JH) sviluppa varie forme di nevrosi che si riflettono nel comportamento di tutti i giorni. I casi di paranoia e schizofrenia diventano di giorno in giorno più numerosi e il livello di qualità della vita va scemando pericolosamente (storie di ordinaria follia. NdAlex).
Quando tutto sembrava messo per il peggio, ecco che dallo spazio giunge la promessa di salvezza sotto le sembianze di un guerriero dalla spendente armatura cromata e dal possente armamento. Prima di iniziare la sua crociata per la salvezza del genere umano, il nostro graditissimo ospite ci spiega che tutto il caos psicologico in cui versa l'umanità al gran completo è dettato dall'interferenza, o più precisamente della insinuazione, di una entità aliena negli schemi di pensiero della gente. L'entità suddetta (e maledetta -nd JH) appartiene ad una razza extragalattica che, a causa di un cataclisma di vaste proporzioni occorso al proprio pianeta, ne sta cercando uno nuovo da colonizzare. Quello che sta agendo qui, ha già dato inizio al piano di sterminio della razza preesistente (noi) e ha avvisato i rappresentanti della sua specie di tenersi pronti ad effettuare lo "sbarco" in massa per quando gli umani non saranno più in grado di

E' grosso, è di metallo... Toglietevi quel sorrisetto idiota dalla faccia! (Come vedete ci sono anche i livelli a scorrimento verticale)

RICAN

nuarvi nei magazzini più difesi.
Fondamentali risulteranno i bonus che potrete raccogliere strada facendo e che vi influenzeranno nel seguente modo:
Il globulo rosso vi permetterà di sventagliare i vostri proiettili in un arco di 45 gradi; il globulo verde attiva il laser di potenza corri-

Andando a spasso per gioiellerie non se ne vedono di preziosi così grossi.

opporre resistenza. La sua trasmissione è, però, stata intercettata da un agente della sorveglianza intergalattica che ha inviato il già presentato eroe a toglierci dai cavoli acidi in cui ci trovavamo.
Adesso sta a voi calarvi nei panni del coriaceo "poliziotto" spaziale e debellare la

Toh, guarda, una postazione piena zeppa di bonus che cercava di far la furba restandosene nascosta nel paesaggio.

minaccia aliena.
Lungo i cinque livelli di violenta azione, dovrete aprirvi la strada nelle file avversarie, fronteggiando gli innumerevoli droidi che costituiscono il sistema di difesa della base in cui dimora il vostro obiettivo. Tutto ciò vi porterà ad attraversare deserti, caverne, basi sotterranee, pozzi senza fondo e complicatissime costruzioni. Solo la vostra potenza di fuoco potrà evitare che gli avversari vi facciano soccombere, e solo grazie alla flessibilità meccanica della vostra corazza riuscirete a raggiungere gli anfratti più remoti e ad insi-

Sempre per restare in tema con le raccomandazioni materne, ecco un altro posto dove sarebbe stato utile un bell'ombrello.

Sempre più difficile: un probabile quarto livello con tanto di alieni mentre esplodono.

spondente al numero di globuli presi; il globulo azzurro attiva una barriera impenetrabile tutt'attorno al vostro eroe; il globulo bianco che in realtà non esiste nel gioco, ma parlando di globuli non potevo non citare il nostro validissimo agente interno contro le infezioni.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Molto definita e ben animata + Regge bene il confronto con la versione Amiga	90
SONORO + Ben fatto - Ma un po' monotono	82
GIOCABILITA' - Avrete bisogno di un po' di pratica + Ma l'azione è coinvolgente	92
BALLISTIC	90

ALEX *Mail Service* ALEX *Mail Service* ALEX *Mail Ser-*

GAME BOY + CARTUCCIA L.169.000

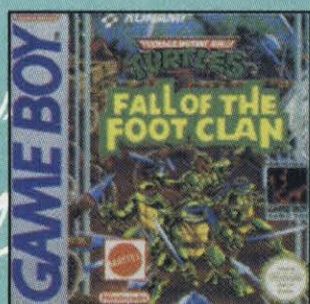
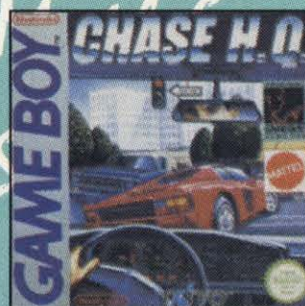
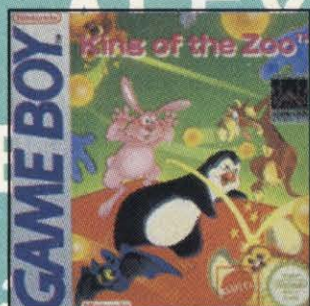
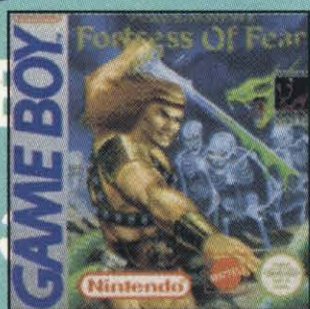
Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

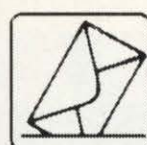
Fax.011/7731001

Posta. ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

GAMEBOY

- Amaz.Spiderm. ...59000
- Bubble Bobble....69000
- Bubble Ghost......70000
- Burai Fighter.......59000
- Burger Time Lux.59000
- Castelvania 2 70000
- Chase HQ 69000
- Days of Thunder.59000
- Double Dragon....69000
- Dragon's Lair 69000
- Duck Tales 69000
- Fist Of North S. ...69000
- Go Go Tank.........69000
- Hal Wreastling 69000
- Hatris 69000
- Klax.......................59000
- Mickey's Dang C.69000
- Motocross M. 59000
- NBA All Star........69000
- Nemesis 2............69000
- Ninja Turtless......59000
- Ninja Turtless 2...75000
- R-Type 69000
- Tasmania Story...69000
- The Punisher.......69000
- The Simpson.......69000
- Turrican...............69000
- WWF Superstar...69000

PC ENGINE GT L.599.000

NEW ATARI LYNX L.199.000

- 720 70000
- Blockout..................60000
- Blue Light. 60000
- Cabal ....InUscita
- Checkered F. 70000
- Cips Chall. 60000
- Dirty Larry ....In Uscita
- ElectroCop.............60000
- Gates of Zen..........60000
- Gauntlet 3..............70000
- Geo Duel ....In Uscita
- Grid Runner...........60000
- Klax 70000
- Ms.Pacman 60000
- NFL football 70000
- Ninja Gaid..............70000
- Pacland 60000
- Paperboy................70000
- Rampage................70000
- Roadblaster...........70000
- Robo Squa. 60000
- Rolling Thun 70000
- Rygar.......................70000
- Scraypad D. 60000
- Shangai 70000
- Strider II............In Uscita
- Toki ....In Uscita
- Toods advent. 60000
- Tour Cyberball.......70000
- Turbo SUB 60000
- Vindicators 70000
- War Birds 60000
- World cup Socc. ...60000

- Bubble Gum Crash .... In Uscita
- Dragon Egg 1........ 109000
- Dragon Lair CD........ 118000
- F 1 Circuits 89000
- Final Soldier 69000
- Hattlis........ 69000
- Hit The Ice........ 113000
- Magical Chase........ 129000
- Mahjong Banira CD........ 119000
- Methopotamia........ 109000
- Might & Magic........ 109000
- Motoroader 49000
- Neutopia II........ 119000
- PC Kid 2 79000
- Populous........ 99000
- Power Eleven........ 59000
- Quiz Avenue 2 CD 109000
- Raiden .... In Uscita
- Tenshi Nouta CD 129000
- Ultra Box Vol.5 CD 89000
- World Circuit 99000
- World Jockey........ 99000
- Zero Wing CD 120000

OLTRE
10000 ARTICOLI
DISPONIBILI
IN MAGAZZINO

PER INFORMAZIONI ED ORDINI CHIAMACI ALLO

011-7731114

Spedizioni in contrassegno tramite **Posta** o **Corriere** su tutto il territorio nazionale.

SPEDIZIONI IN 24-36 ORE IN TUTTA ITALIA

ALEX *Mail*

ALEX Mail Service ALEX Mail Service ALEX Mail Service

NEO·GEO

NAM 1975	KING OF THE MONSTER
TOP PLAYER GOLF	EIGHT MAN
MAGICAN LORD	ROBO ARMY
NINJA COMBAT	MAPUTION NATION ACTION
CYBER LIP	SOCCER PRAWL
LEAGUE BOWLING	
SENGOKU BATTLE	
ASO II	
MAJONG	
BASEBALL STAR PRO	
RIDING HERO	
THE SUPER SPY	
JOY JOY KID	

NEO GEO Silver ...879000
NEO GEO Gold +Nam 75 + 2 Joypad 990000
NEO GEO Gold +Baseball + 2 Joypad 990000

Ordinare é Facile:

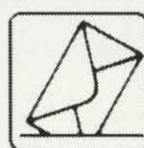
Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta. ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

SUPER FAMICOM

3 D GOLF AUGUSTA 159.000	JOE & MAC ....IN USCITA
ACTRAISER..........................149.000	LEMMINGS.......................IN USCITA
AREA 88..............................149.000	PILOT WINGS 139.000
BATTLE COMMANDER ..IN USCITA	POPULOUS..........................129.000
BATTLE DOGEBALL 149.000	PRO SOCCER.......................159.000
BIG RUN................................129.000	RAIDEN TRAD 169.000
BOMBOSAL..........................109.000	ROLL PLAY...........................169.000
CASTELVANIA 169.000	SD GREAT BATTLE 129.000
DARIUS TWIN........................149.000	SD GUNDAM 91 ....159.000
F1 GRAND PRIX ....IN USCITA	SHOOTING............................169.000
F-ZERO 139.000	SILVER SAGA................IN USCITA
FINAL FANTASY ....IN USCITA	SIM CITY..............................149.000
FINAL FIGHT 159.000	SUPER ALESTE..............IN USCITA
FIRST OF THE N.STAR...IN USCITA	SUPER BASEBALL 159.000
GANBARE BASEBALL 159.000	SUPER FORMAT. SOC....IN USCITA
GANBARE LEAGUE............159.000	SUPER G. AND GHOST'S 169.000
GOEMON 159.000	SUPER MARIO 4....................149.000
GRADIOUS III 149.000	SUPER PINBALL ....IN USCITA
HOLE IN ONE 149.000	SUPER R-TYPE......................149.000
HYPER ZONE 159.000	SUPER STADIUM 149.000
JERRY BOY 159.000	SUPER TENNIS......................149.000
	ULTRAMAN...........................139.000
	Super Famicom CONSOLE .499.000

AREA 88

Megadrive

Megadrive U.S.A.

Air Driver 99000	Ghouls'n Gost 99000
Arnold Palmer G. 99000	Golden AXE 2 99000
Arrow Flash 99000	Hellfire..................99000
Bat Man.................99000	James Pond.........89000
Budokan 99000	Joe Montana........89000
Centurion 99000	Jhon Madden.......99000
Dick Tracy...........89000	Mickey Mouse 89000
El Viento	Midnight Resist. ..99000
Fantasia 99000	NHL Hockey.........99000
	Populous 99000

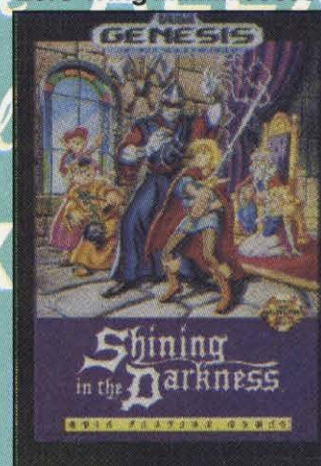
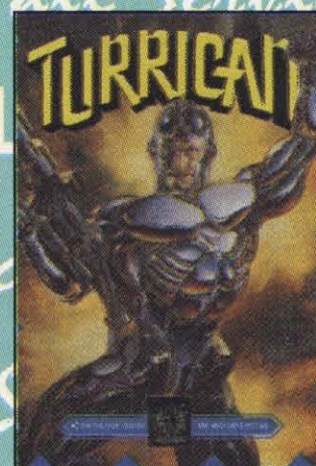
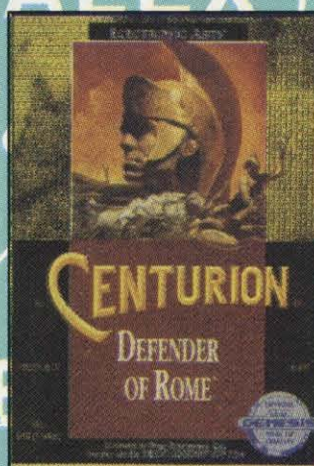
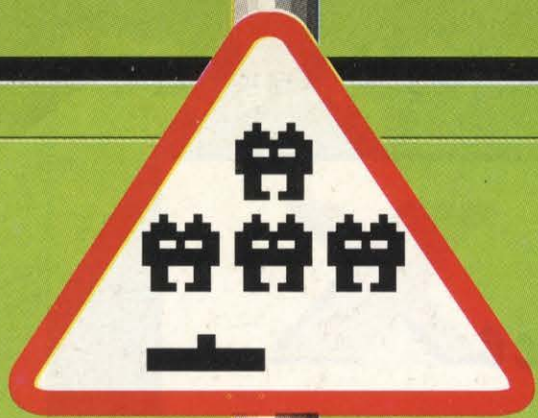
Revenge of Shin..99000
SONIC 99000
Stormlord..............99000
Sword of Sodan ..99000
Thunderforce 3..105000
Wreastle War 99000

Megadrive Japan

Bear Knuckle.......99000
Darious II 79000
Final Blow.............89000
Fire Munstang 89000
Galaxy force ii ...129000
Golden axe 79000
Gynoug 99000
KageKy 99000
Klax 69000
Kuga....................135000
Mickey Mouse 79000
Out Run.................99000
Phelios 69000
Rastan Saga II 79000
Shadow Dancer...79000
SONIC 99000
Spaceship Gomo.99000
Strider 89000
Super air wolf 89000
Super League 91109000
Super Monaco 99000
Super Shinobi 89000
Verytex..................99000
Wardner Special..99000
Wanderboy iii 79000
World cup Socc...79000
Wreastle War 99000
Yoko Hunter 99000
Zero Wing 99000

Service ALEX Mail Service ALEX Mail Service ALEX

SUPER GHOULS'N

98

GIOCATORI	1
LIVELLI	8 x 2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

E' lui: il re dei platform; quello che ha fatto sudare le mani dei videomaniaci dell'intera galassia per generazioni, il mito dei miti, l'ineguagliabile, incomparabile (e venerabile...) GHOSTS'N'GOBLINS.

Quando partite per salvare una pulzella UNA cosa non dovete dimenticare: un ombrello!

Ed eccolo, finalmente approdato sul vostro Super Famicom, in una versione ridisegnata dalla Capcom apposta per questa stupenda console. O meglio, trattasi del seguito di G'n'G, cioè l'arcinoto Ghouls'n'Ghosts, il coin-op che ha doppiato il successo del predecessore, tradotto tempo fa per tutti i formati 8 e 16 bit e riprodotto su ogni console. Il nome della cartuccia in questione è scritto in incomprensibile giapponese, suona all'incirca Chohmakaimura , ed è liberamente tradotto come Super Ghouls'n'Ghosts (anche se non capisco proprio come mai si presenti nelle liste di alcuni rivenditori come Ghouls'n'Ghosts III)(Hai ragione! Infatti questo è Ghosts'n'Goblins III. NdAlex).
La Capcom, già autrice di successoni su Super Famicom, come l'iperosannato Final Fight, ha davvero dato il massimo per questo gioco, e devo confessare che il risultato è un vero capolavoro, di più... un coin-op!
Il gioco inizia (e già dalla presentazione curatissima si comincia ad avere qualche presentimento sulla sua smisurata mole) con il nostro prode cavaliere che corre al castello della sua amata, facendosi strada tra la folla in festa con tanto di fuochi d'artificio. Raggiunto il maniero, i due innamorati danno inizio alle loro effusioni mentre, fuori dal castello, si materializzano tre demoni malvagi. Il commento musicale si fa minaccioso e, con una stupenda zoomata tipicamente famiconiana (e non avete ancora visto niente) un demone irrompe nel castello, rompendo le scatol... ehm, guastando l'intimità del nostro eroe e della sua bella. Inutile dirvi (scommetto che l'avevate già immaginato) che il tutto si conclude col tradizionale rapimento della gentil pulzella (alla quale, dopo tutti questi rapimenti è venuto un incurabile esaurimento nervoso). Al nostro barbuto eroe,

Fuffi, vieni qui Fuffi. E già che ci sei portami il tesoro che hai vicino. Grazie Fuffi.

(Giancarlo un eroe? NdAlex) armatosi della sua fida lancia (e di un'indescrivibile pazienza), non resta che partire alla volta degli otto livelli che lo separano dalla sua dolce metà.
Il primo è ambientato in quello che è divenuto un classico

Chi ha lasciato aperto il recinto delle galline? Poi guarda questa che uova che fa. Vi immaginate una frittata fatta con quell'uovo?

della saga: il famigerato cimitero zeppo di zombie che non vedono l'ora di trasformarvi in un inerme mucchietto d'ossa. La musica che vi accompagna è il tradizionale brano tetro dell'originale Ghosts'n'Goblins, mentre l'ambientazione è stata completamente rifatta e migliorata. Innanzitutto il cimitero è sottoposto a violenti (e spettacolari) sommovimenti tellurici che tendono a riportare alla luce l'arcano contenuto del sottosuolo (qua e là sottoterra si possono intravedere caterve di teschi ed altre orripilanti amenità varie); dal terreno emergono delle lugubri bare che si spalancano per farne uscire inquilini poco allegri (vorrei vedere te se abitassi in una bara che allegro che saresti. NdAlex), il posto pullula di lupi affamati che aspettano di fiutare la vostra presenza. Vi sono inoltre delle caverne abitate da demoni scheletrici fiammeggianti che hanno la pessima abitudine di sputare palle di fuoco (e per ucciderli dovrete riuscire ad entrare nelle suddette caverne). Poco distante dal cimitero sorgono delle mostruose torri ricolme d'ossa da evitare con maestria per giungere in prossimità di un laghetto che si è montato la testa e crede di essere un oceano con tanto di megacavalloni d'effetto stupefacente e ostriche linguacciute (ma dove le vanno a trovare i giapponesi?).
Sopravvissuti al laghetto avrete finito il primo stage, cioè la prima metà del primo livello (ogni volta che si perde una vita si ricomincia dall'ultimo stage visitato). Davanti a voi un roseto poco convincente nel quale si celano bulbi micidiali che si gonfiano paurosamente fino a scoppiare, il tutto condito dal solito terremoto che continua a perseguitarvi e da efficienti carretti infuocati che tentano di mettervi sotto, approfittando degli improvvisi dislivelli del suolo. Infine il mostro guardiano della prima chiave , un gigantesco rapace che partorisce (dal becco ?!?) pennuti poco amichevoli (la stupenda animazione del mostro meriterebbe già da sola una medaglia al valore) ed è dotato di un collo inverosimilmente elastico.
Arrostito l'antipatico uccellaccio conquisterete la chiave che vi aprirà la porta del secondo livello. Questo è ambientato inizialmente su un vascello semidistrutto in procinto d'affondare. La musica è d'atmosfera eroica e vi danno il "benvenuto" le anime senza pace di pirati defunti, che volteggiano con leggerezza per tutto lo schermo, mentre affilatissime lame chiedono solo di potervi fare la barba (ma guarda che gentili!) e scrigni apparentemente innocenti si rivelano essere le casette di disgustosi mostriciattoli rosa.
Vi assicuro che la realizzazione grafica del bastimento è quanto di più vicino ad un'ambientazione da cartone animato io abbia mai visto su console, e l'effetto della nave che affonda tra gli scricchiolii delle assi è mozzafiato. Superato il vascello fantasma verrete letteralmente catapultati su una zattera e sballottati da un gorgo all'altro prima di ritrovarvi nel bel mezzo di una tempesta coi fiocchi con tanto di onde da maremoto (agghh... io soffro il mal di mare!), viscidi tritoni verdi e perfino delle versioni giganti di affabili

Di corsa sul relitto della nave pirata, via dai fantasmi e verso lo scrigno del tesoro.

Sono venuto qui solo per prendere un paio di vermi per pescare, ma non pensavo che avrei trovato anche la loro mamma!

N'GHOSTS

Ecco il baldo e caloroso (gira col pannolino in una tempesta di neve) giovane che rinviene prove tangibili dell'esistenza dell'abominevole uomo delle nevi.

pirañas. Mi fermo qui per non rovinarvi la sorpresa degli altri livelli (ma come! Proprio ora che mi stavo appassionando! NdAlex), ma vi rivelo che il bello deve ancora venire!
Come da copione, qua e là in ogni livello, in posizioni particolari, sono nascosti dei forzieri contenenti armi, tesori bonus ed armature. Naturalmente i forzieri non sono in bellavista, e dovrete essere voi a farli apparire saltando in determinate posizioni dello schermo. A proposito di "saltare", qui i programmatori hanno veramente esagerato (in senso buono, s'intende!): potrete fare un salto normale o , premendo due volte il pulsante giusto, un doppio salto, e perfino una capriola mortale con lancio di arma ed altre acrobazie che non sto a descrivervi. Il set delle armi di cui il vostro cavaliere potrà disporre è anch'esso stato ulteriormente ampliato (e farebbe invidia pure a Rambo): si va dai tradizionali pugnali ad un utilissimo arco a doppia freccia, da una spada lanciata a mo' di boomerang ad una falce che ruota minacciosamente su sé stessa. Le armi verranno ulteriormente potenziate se riuscirete a trovare l'armatura verde, mentre l'armatura dorata vi permetterà di fare degli spettacolari incantesimi (vedere il drago di fuoco o le palle roteanti per credere!)(Quell'ultima arma lì la conosce come minimo il novanta per cento dei lettori! NdAlex). Naturalmente nei forzieri non troverete solo oggetti utili, ma anche pericolose tagliole, e talvolta si materializzerà un dispettoso giullare che vi lancerà una magia. Se essa vi colpirà, vi trasformerete temporaneamente in un tenero neonato (ma potreste divenire anche un'ape, un simpaticissimo tricheco e perfino una sprovveduta quanto esilarante contadinella!!!).
Inutile rivelarvi che l'attenzione al dettaglio è incredibile e la varietà dei livelli incomparabile (i miei preferiti sono il quarto ed il quinto) ; in molti punti si fa uso dei circuiti dedicati del Famicom (ad esempio nella rotazione delle torri alla "nebulus", o nella fantasmagorica nevicata, o nella rotazione del paesag... basta, mi sa che sto per dirvi troppo!)
Debbo comunque confessare che Chohmakaimura è il gioco più bello e spettacolare che io abbia mai visto (e vi assicuro che non ne ho visti pochi!), e rappresenta un'esperienza che dovete assolutamente provare se possedete un Super Famicom; in caso contrario costituisce già di per sè un valido motivo per acquistare questa console.
Non posso quindi fare a meno di dargli 98, e avrebbe preso di più se non fosse stato per gli inevitabili (ma comunque sporadici) rallentamenti che ne rappresentano l'unico (e vi assicuro veramente trascurabile) difetto.
Ed ora scusatemi, ma ho un appuntamento con una certa signorina che mi aspetta in un certo castello; chissà perché, ma ho un cattivo presentimento...sarà meglio indossare l'armatura e portare la mia fedele lancia....
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.

Un paio di salti per scaldarsi per bene...

E poi Giancarlo (non avevate capito che l'omino con la barba era lui?) che coraggiosamente affronta a gambe levate il guardiano della chiave di questo livello.

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + Stupendamente animata e colorata - Talvolta rallenta un pochino	97
SONORO + Fantastiche musiche d'atmosfera	98
GIOCABILITA' + Un vero coin-op a casa vostra	97
CAPCOM	98

NEWEL® srl

computers ed accessori
20155 MILANO via Mac Mahon, 75
NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

distribuito per l'Italia da: NEWEL srl

Sì,

CON LA

CARTUCCIA ACTION REPLAY

...PIU' VITE... PIU' ENERGIA... PIU' LIVELLI...PIU' DIVERTIMENTO!

POTRETE GIOCARE I VOSTRI GIOCHI PREFERITI ALL'INFINITO.

❑ Provate a immaginare: vite infinite, energia e potenza illimitata o munizioni e carburante extra. Diventate invincibili con la cartuccia Action Replay per Megadrive/Genesis.

❑ È molto facile da usare - basta inserire i codici parametrati per il gioco che state giocando. Ora potrete giocare livelli di cui non sapevate neanche l'esistenza.

❑ Action Replay è una potente cartuccia dotata di un processore LSI disegnato appositamente per consentirvi di "riprogrammare" le vostre cartucce gioco per giocare all'infinito il vostro gioco preferito.

❑ Il manuale contiene i codici parametrati per i giochi più recenti e per molti dei titoli più famosi.

❑ Grazie al suo hardware ASIC avanzato, Action Replay può "reagire" a tutti i nuovi giochi che usciranno (anche quelli con più di 4 mega).

❑ Non è richiesta alcuna conoscenza di programmazione - se sapete giocare siete già in grado di usare Action Replay. Tutto viene controllato via joystick/joypad - non potrebbe essere più semplice.

❑ Action Replay funziona anche da adattatore per le cartucce giapponesi (il solo adattatore costa più di 25.000 lire

❑ Action Replay è completa di tutto - non bisogna complare nient'altro!

OLTRE 1000 GIOCHI PER LA TUA CONSOLE

70

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

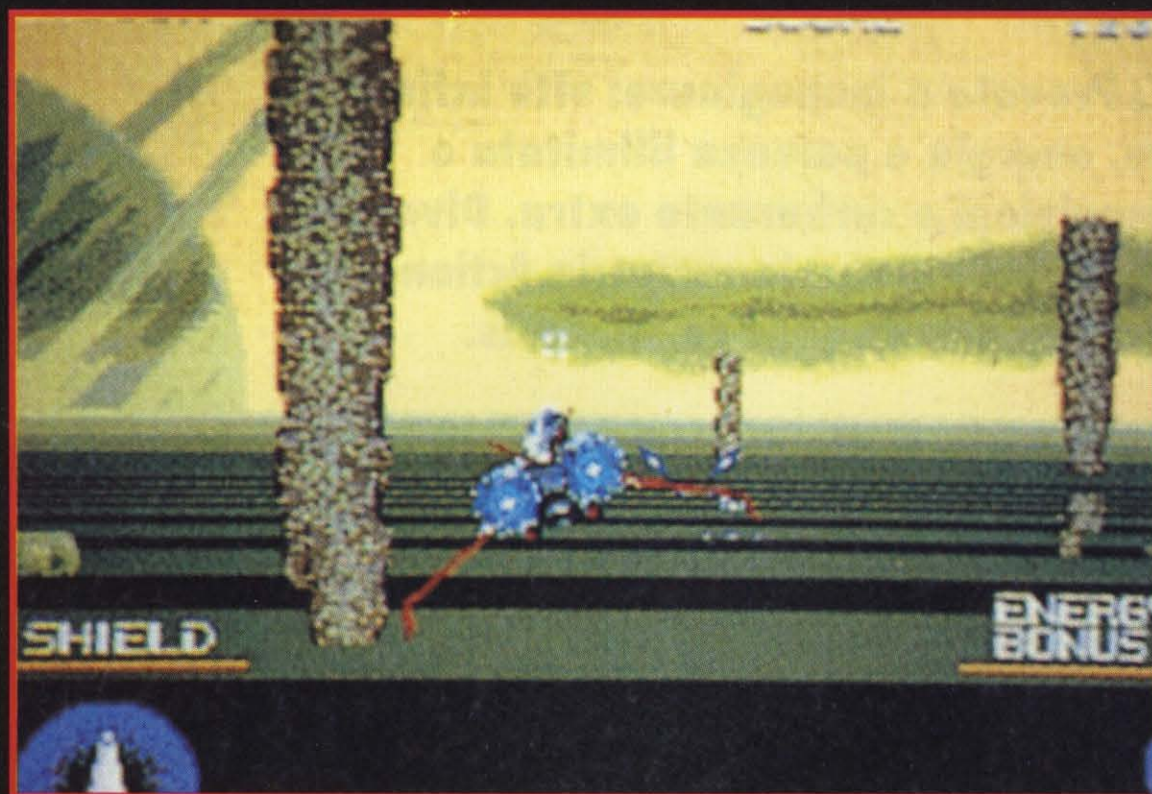
Qual è il coin-op che insieme a G-Loc ha fatto girare la testa a tutti noi grazie ad un cabinato idraulico molto speciale!? (Pac-Man? NdAlex)

Galaxy Force II è uno tra i più impressionanti coin-op di questi anni: al suo interno si trovano due potenti CPU a 32Bit + una CPU a 16Bit con il supporto di diversi Chip dedicati alla grafica e al sonoro (ehm!! leggermente potente); inoltre l'enorme cabinato in cui è installato il gioco vi può dare forti emozioni. Certamente quelli tra voi che sono stati al SIM Hi-Fi

Nella prima missione il vostro compito è quello di riuscire ad abbattere il maggior numero di aerei nemici per raggiungere il tunnel che vi porterà alla fine del livello. Questa è la versione per il Mega Drive.

La navicella si sta destreggiando all'interno del tunnel che porterà alla fine di uno dei livelli nella versione Mega Drive.

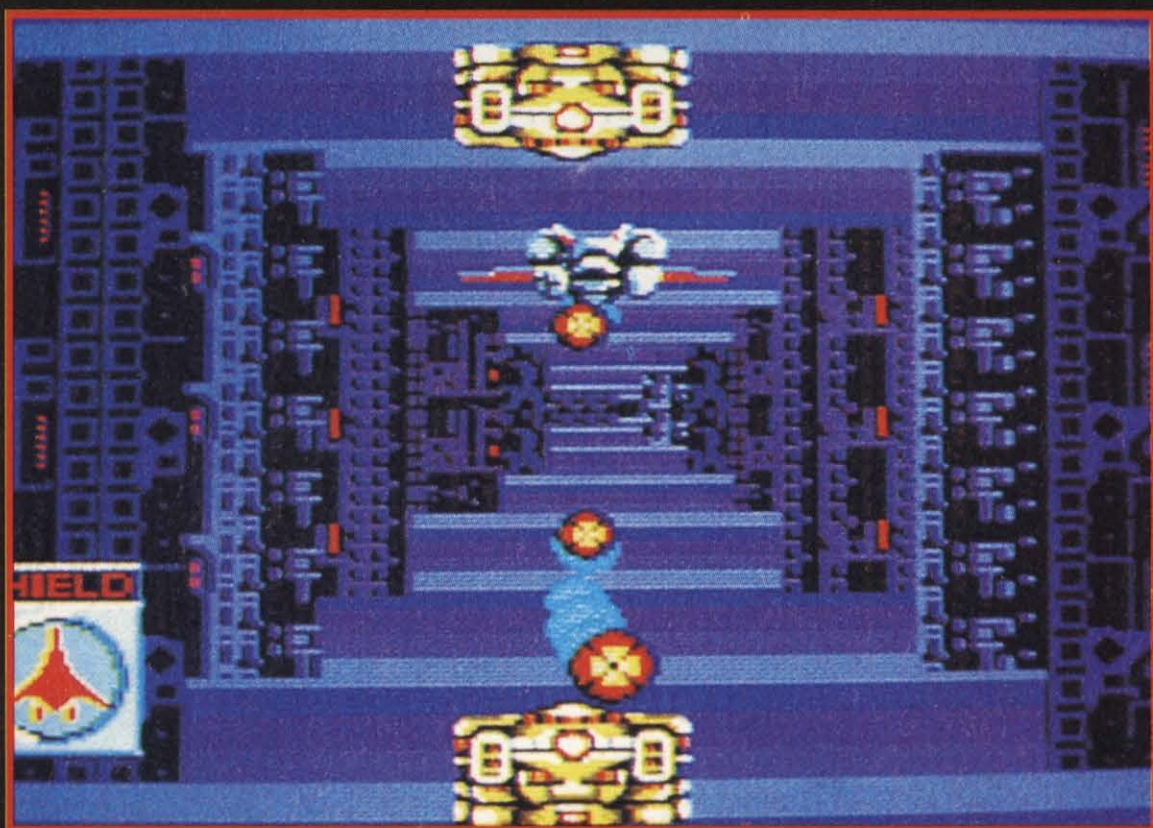
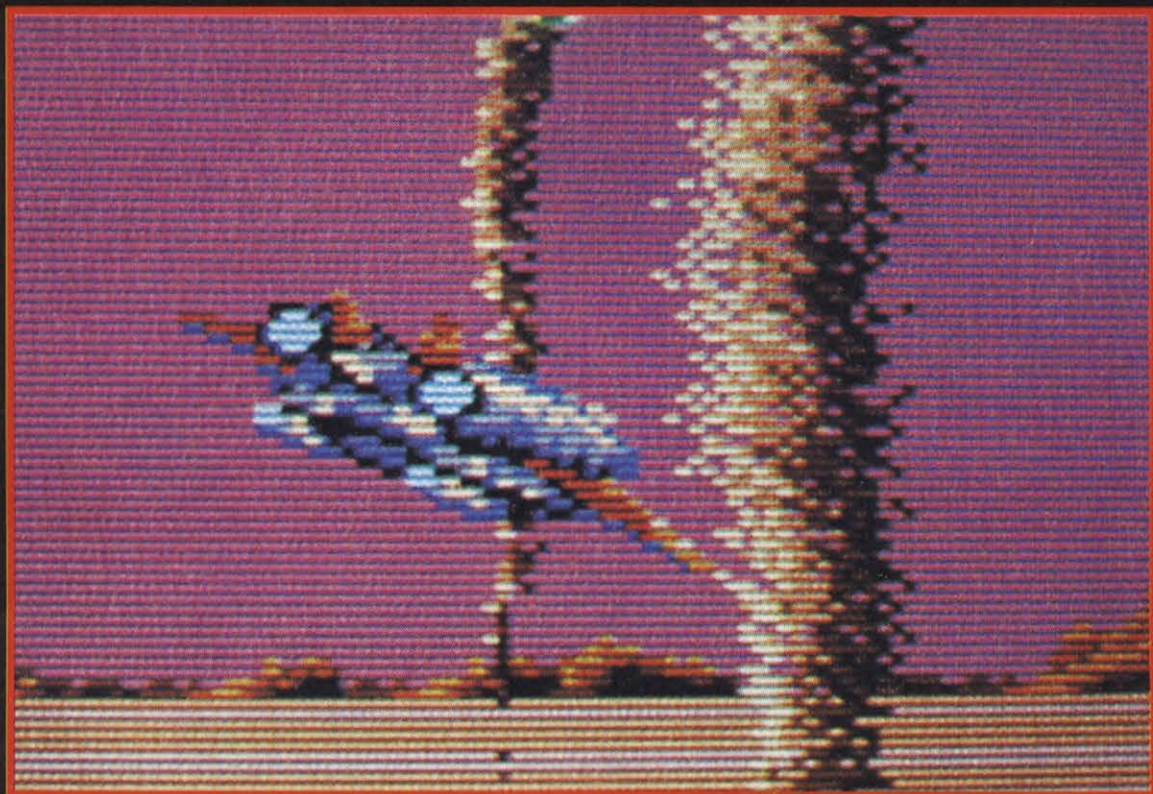
Il tunnel sul M.D...

La seconda missione è identica alla prima per quanto riguarda lo scopo del gioco, ma i fondali, i nemici e gli ostacoli cambiano completamente. Il fondo a strisce serve a dare la sensazione di velocità.

Le trombe d'aria in versione 16 bit...

Raggiungere la fine del primo pianeta è un'emozione tinta di rosso nei suggestivi fondali proposti dal Mega Drive.

MEGA DRIVE	
GRAFICA - Fondale poco curato + Belli gli sprite	73
SONORO + Discrete musiche - Effetti speciali nella norma	78
GIOCABILITA' + Semplice il controllo della navetta - Troppo lento	75
SEGA	70

La prima missione nella versione Master System è evidentemente identica a quella sul Mega Drive, ma malgrado la grafica meno complessa la sensazione di velocità è migliore.

Ecco invece il tunnel che la vostra astronave dovrà superare nella versione Master System; è decisamente migliore dal punto di vista grafico.

...e quello sul SMS

...decisamente meglio riusciti qui!

dell' anno scorso lo avranno visto in prova (...e di gente ad aspettare il proprio turno per giocarci ce n'era davvero tanta) e non ci vuole certo un intelligentone per capire che un coin-op del genere è improbabile che venga convertito a dovere su una macchina da casa quali le console e i computer. Lo scopo di ogni missione è lo stesso del precedente Galaxy Force: distruggere un non meglio identificato centro di controllo computerizzato situato al centro dei vari pianeti da attraversare. Gli stage sono rappresentati dal viaggio nella galassia per raggiungere il primo pianeta, il quale è costituito da una superficie di mari di lava con imprevedibili corone di fuoco che vi inseguiranno, il secondo pianeta presenta una superficie di vegetazione in cui dovrete stare attenti a improvvise crescite di enormi cactus, il terzo pianeta vi vedrà coinvolti in scontri meccanici (!) di ogni genere, e poi...tutto qui!
Ma ora veniamo brevemente alla versione per Master System, che personalmente ho trovato molto più giocabile di quella sul Mega Drive: il gioco è sempre lo stesso anche se ci sono solo quattro stage ma la sensazione di velocità è resa in modo molto migliore anche se devo ammettere che qualche sfarfallio non manca. Insomma, per essere sinceri pare che questo Galaxy Force sia stato realizzato meglio sul Master System che sul Mega Drive, ma comunque sia la battaglia vi offrirà in entrambi casi molte ore di spara e fuggi senza tregua.

Gabriele Pasquali.

Ecco il secondo stage della versione Master System: anche qui pur mancando le nuvole e Saturno sullo sfondo, vi sono le enormi trombe d'aria a ostacolare il vostro cammino.

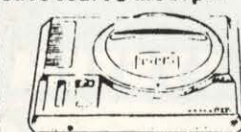
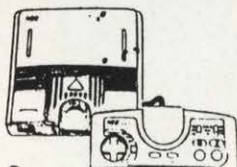
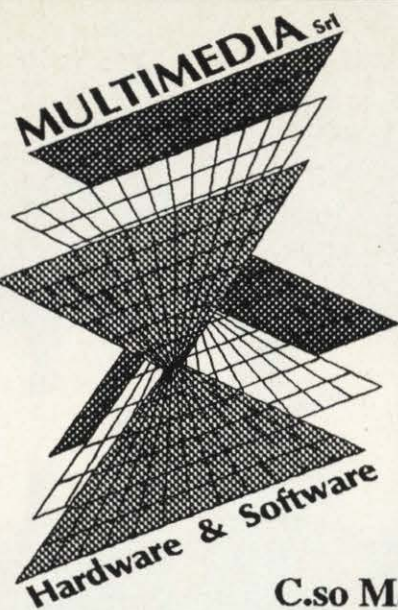
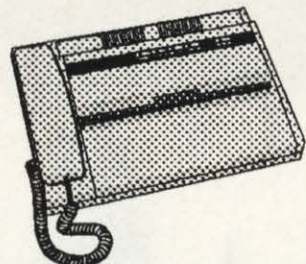
GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

La prima missione si tinge di rosso anche per la versione Master System e i fuochi che appaiono sul fondo danno l'impressione di essere all'inferno.

FORCE II

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Veloce lo scrolling + Belli gli sprite	93
SONORO + Carine le musiche - Effetti speciali nella norma	60
GIOCABILITA' + Azione molto avvincente + Gioco Veloce	84
SEGA	87

Linea Commodore - PC Compatibili - Consoles
PIXEL
Nintendo
SUPER FAMICOM
GAMEBOY
PC Engine GT
PC SUPER GRAFX
SNK Neo-Geo
NOI VI POSSIAMO
CONSOL....ARE
SEGA MEGA DRIVE
SEGA GAME GEAR
AMIGA
Catania - Via Ingegnere 37/A - Tel. 095/430580
Aperto il sabato chiuso il lunedì mattina
Ritagliando questo Coupon sconto 10% sugli acccessori

Finalmente in Italia il piú grande assortimento di software per console ai MIGLIORI PREZZI di mercato!!
GAME GEAR
L. 285.000
per informazioni rivolgersi a:
PC ENGINE SUPER GRAPHIX
L. 300.000
INTELTRONIC
PRODOTTI D'INTELLIGENZA ELETTRONICA
SEGA MEGA DRIVE
L. 280.000+
cavo scart o mod. pal
Via Fucilari 63
84014 Nocera Inferiore (Sa)
Tel./Fax. 081 - 5176722
ITALIA
vendita per corrispondenza
offerte del mese:
PC ENGINE GT
L. 545.000+
gioco in omaggio
neo geo l. 590.000
nintendo l. 444.000
super famicon
PC ENGINE CORE GRAPHIX
L. 265.000
tutti i prezzi sono inclusi di i.v.a.

SEGA MEGADRIVE

Lit. 52.000

Super Shinobi
Batman
Shiiten-Myooh
Insectro
Sword of Sodhan
Yochi
Wrestle Wars
Verytex
Heavy Unit
Arrow Flash
Shadow Dancer
Thunder Force III
Phelios
Final Blow
Ghostbusters
Ringside Angel
Atomic Robokid
Granada
Tetris
Insector X
Soccer

Lit. 62.000

Alien Storm
King of the Beast
Bare Knuckle
Aleste-Musha
Batman
Battle Squadron
Bimini Run
BloockOut
Budokan
Columns
Dick Tracy
DJ Boy
Dynamite Duke
Elemental Master
Eswat : cyber police
F-Z Axis
Fatal Labyrinth
Final Zone
Fire Shark
Flicky
Forgotten Worlds
Ghostbusters II
Gynoug (Wings of War)
Hell Fire
James Pond : Underwater Agent
Last Battle
Magic Prince
Manono-h (Yochi)
Michael Jackson (Moonwalker)
Mickey Mouse
Phelios
Rambo III
Saint Sword
Shove it
Sonic the HedgeHog
Space Harrier II

Lit. 72.000

Darius
Saint Knight
Sonic the HedgeHog
Binimi Run
Manono-h
Midnight Resistance
Valius-III
Magic Princes
Aleste
Tora Tora Tora
Dino Land
Air Busters
Alien Storm
Arcus Odyessy
Alteread Beast
Curse
Hard Driving
Ishido
Klax
Lakers Vs. Celtics NBA
Mega Panel
Strider
Techno Cop
Tiger
Trampoline Terror
Ultimate Qix
Zoom

Lit. 92.000

Darius II
Gaiares
Zero Wing
Raiden Trad
Marael Land
Vapor Trail
Arcus Odyessy
Midnight Resistance
Space Harrier II
Thunder Fox
Valis III

Lit. 112.000

Arous Odissey
Aduonced
Shining & Daarkness
Majong Detective
Super Strategy
China Town
Image Fight
Advanced Daisenkyu
Master of Monsters
Mickey Mouse II
91' Super League
Crack Down
Decap Attack
Devil Crash
Fantasia : Mickey Mouse
Herzog Zwei
Kings Bounty
Legand of Kabuki
Onslaught
Shining in the Darkness
Spider Man
Street Smart
Streets of Rage
The Faery Tale Adv.ture
Turrican
Wardner

2 giochi in uno !!!

Lit. 90.000

Magic Prince+Wonder Boy III
Super Cyclone+Fire Shark
Heavy Unit+Gynoug
Dynamite Duke+Aero Blasters
Verytex+Battle Squadron
Ka.Ge.Ki+Soccer
Moonwalker+Wanda
Bonanaza Bros+Firemustang
Peacock+Tiger Polot
Darius II+Gaiares
Midnight Resistance+Strider
Hyiryu
Daimakaimura+Super Volley Ball
Ka.Ge.Ki+Rambo III

3 giochi in uno !!!

Lit. 110.000

Tiger+Rambo III+Columns
Ka.Ge.Ki.+Tiger
Heli+Daikaimura
Tiger
Heil+Columns+S.Volleyball

4 giochi in uno !!!

Lit. 130.000

Tetris+Klax+Zoom+Megapanel
Final Blow+Ghostbusters+CyberPolice + Shiten-Myooh
Moonwalker+Batman+Thunder For-ce III+Tora Tora Tora
Aleste+Dangerous Seed +WonderBoy III+Heavy Unit
Mickey Mouse+Dynamite Duke +Shadow Dancer+Magic Princess
Golden Axe+King of Beast+After Burner II+Air Driver
Raimbow Island+Monaco GP +Basketball+Aero Blaster
Gynoug+Battle Squadron+Ring Side Angel+Elemental Master
Dick Tracy+Yochi+Verytex +Super Air Wolf
Tetris+Peacock III+Alex Kid+Columus
Sonic+Alienstorm+Saint Sword +Wrestle Wars
Bare Knuckle+Fire Mustang +Street Smart+Aero Blaster

5 giochi in uno !!!

Lit. 140.000

Tatsujin+Forgotten World +Hellfire +Peacock III+Columus

SEGA GAME GEAR

Wonderboy
Shin Kin To
Kinetic Connection
Woody Pop
Psychic World
Magical Taru-out
Pengo
Card Puzzle
Mappy
Skweek
Mickey Mouse
Eternal Legend
World Baseball
Devilish
Hartle Golby
Zan Gear
Waygon Legend
Ryukyu
Wagan Land
Super Golf
Wonder Boy
Monaco GP
Out Run

SUPER FAMICOM

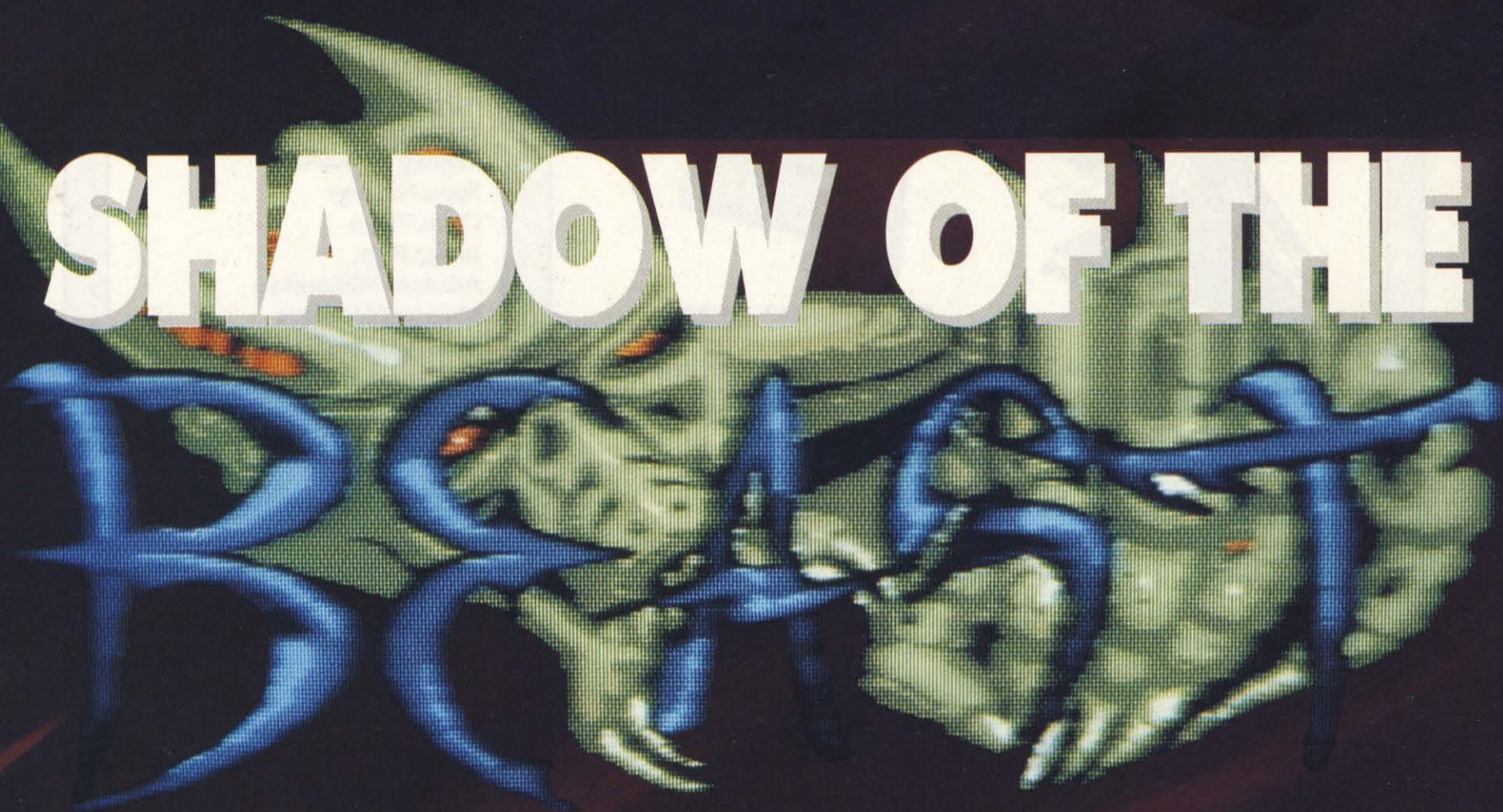
Aerea 88	**129.000**
Actraizers	**117.000**
Final Fight	**140.000**
F-zero	**120.000**
Goemon	**129.000**
Super Mario World	**140.000**
Super Tennis	**140.000**
Pilot Wings	**139.000**
Big Run	**115.000**
Darius Twin	**133.000**
Augusta Golf	**152.000**
Gundam '91	**144.000**
Hole in one	**129.000**
Jerry Boy	**150.000**
Pro Soccer	**144.000**
Super Baseball	**145.000**
Super Ghouls&Ghost	**162.000**

SEGA MEGADRIVE Italiano	Lit. 375.000	***SEGA GAME GEAR***	Lit. 290.000
SEGA MEGADRIVE giapponese	Lit. 295.000	***COMMODORE CDTV***	Lit. 1.150.000
SEGA MEGADRIVE compatibile	Lit. 225.000	***AMIGA 2000***	Lit. 1.340.000
GAME ADAPTER	Lit. 29.000	***DISK BOX*** (10dischi per MegaDisk)	Lit. (telefonare)
NINTENDO SUPER FAMICOM	Lit. 499.000	***AMIGA 500 plus v2.0***	Lit. 790.000

Tutti i prezzi sono IVA COMPRESA !!! Spedizioni in tutta Italia con Corriere Espresso o Posta, isole comprese.

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

SHADOW OF THE BEAST

Chi ha lasciato aperto il cancello del recinto delle capre? Ah non è una capra ma Giancarlo? Non è Giancarlo? Ma questa è pura fantascienza!

La vicenda narra di un uomo trasformato in essere-capra e poi costretto a lavorare nella redazione di un giornale di videogiochi. Poi, a causa dello stress improponibile di questa vita (immaginate di dover finire una rivista in una sera, scrivere altre quattro recensioni e avere qualcuno che vi aspetta impaziente a casa), decise che non era fatta per lui e che avrebbe intrapreso una missione per cercare di ritornare umano e sottrarsi quindi al supplizio di un'esistenza da recensore: avrebbe affrontato innumerevoli avventure, abbattuto ostacoli di ogni forma e tipo ovunque, avrebbe perfino preferito prendere la metropolitana alle due di notte per fuggire. Gli dei decisero di assecondarlo per il proprio diletto, e lo infilarono dritto dritto in una cartuccia per Master System, assicurandogli così una sorte spaventosa. Ma il mostro eroe non si perse d'animo e, guidato

Balzellon balzelloni il nostro eroe si schianta contro un artiglio che spunta improvvisamente dal terreno!

La vita è fatta a scale... certo se ne trovano di più comode!

Chi ha detto che due teste picchiano meglio di una?

Acidità di stomaco, alito pesante? Dategli voi una mano a ingoiare la pillolona che ha in mano!

Non vi ricorda un po' Turrican una bestia simile?

Spiedino di capra? Ma che gusti hanno le lucertole? (Piuttosto dove si comprano certe lucertole? Giancarlo è un po' pesante ultimamente. NdAlex)

Ma quello dagli spiedini è una mania qua sotto!

dall'abile mano della fortuna (voi), si lanciò in esplorazione del nuovo mondo. Gira e rigira però egli non riescì a trovare nulla di stimolante, al di là di alcuni mostri poco resistenti e decisamente meno brutti del Gallarini dopo cena. Che fare? Aprire una discoteca? Un ristorante? Una società di edizioni? No, niente di tutto questo. Tornare allora indietro? Mai! "Troverò il responsabile della mia sorte" si promise il malcapitato, muovendosi sempre più a fondo nelle viscere del gioco. Mano a mano che avanzava si accorgeva però che la giocabilità era aumentata grazie ad alcuni accorgimenti tipo nuovi enigmi da risolvere, trappole sconosciute, e via discorrendo. Che fosse capitato in una versione migliore di quella per computer? A quanto pareva sì. La grafica non era certamente al livello delle precedenti esperienze,

Il prato dove il nostro eroe pascola in santa pace quando non cerca di farsi ammazzare.

ma il guadagno in divertimento era incredibile! Così saltare e correre, superare ostacoli ed eliminare nemici divenne più semplice, meno pesante, e l'avventura alla ricerca della propria identità perduta si avviò felicemente verso una fine.

Alex.

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Scroll fluidissimo + Grafica e animazione dettagliate	**93**
SONORO + Alcuni brani simili alla versione Amiga - Altri piuttosto monotoni	**87**
GIOCABILITA' + Molto veloce e giocabile + Ottima conversione	**91**
TECMAGIK	**92**

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • ☎ (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

MegaDrive
L. 299.000

Completo di cavo SCART, oppure di modulatore PAL, ed alimentatore 220 V.

SUPEROFFERTA!
Console + 2 giochi a sole
L. 429.000

Disponibile anche il convertitore Euro/Japan a sole
L. 29.000

SOFTWARE MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
Afterburner II	89.000
Air Driver	99.000
Air Wolf	89.000
Alien Storm	99.000
Arrow Flash	59.000
Atomic Robokid	85.000
Batman	99.000
Battle Golfer	59.000
Battle Of Bahama	99.000
Burning Force	58.000
Crack Down	78.000
Curse	55.000
Cyberball	79.000
Dangerous Seed	79.000
Darius II'	70.000
Dick Tracy	89.000
DinoLand	99.000
DJ Boy	55.000
Dynamite Duke	70.000
Dynamite Duke	95.000
E-Swat	61.000
Elemental Master	77.000
Fastest 1	116.000
Final Blow	107.000
Fire Mustang	116.000
Fire Shark	95.000
Flicky	59.000
Forgotten World	75.000
Gaiares	74.000
Gain Ground	65.000
GhostBusters	79.000
Ghouls'n'Ghost	99.000
Golden Axe	79.000
Granada	72.000
Gynous	100.000
Heavy Unit	81.000
Hunter Yoko	81.000
Ishido	59.000
James Pond	79.000
Joe Montana Football	74.000
John Madden Football	95.000
Junction	81.000
Kageki	95.000
Klax	79.000
Kugga	129.000
Lakers Vs. Celtics	95.000
Leynos	69.000
Magical Hat	69.000
Marble Land	116.000
Mega Trax	98.000
Mickey Mouse	99.000
Mindight Resistance	94.000
Monsters Lare	63.000
MoonWalker	61.000
Moonwalker	79.000
North Star Ken II	99.000
Out Run	109.000
Pat Riley Basketball	95.000
PGA Tour Golf	79.000
Phelios	61.000
Populous	95.000
Rambo III'	79.000
Rastan Saga II	99.000
Ringside Angel	103.000
Saint Sword	112.000
Shadow Dancer	66.000
Sonic The HedgeHog	89.000
Space Harrier II	79.000
Space Invaders 91	89.000
SpiderMan	99.000
Strider	79.000
Super Air Wolf	77.000
Super Hang On	79.000
Super Monaco GP	99.000
Super Real Basketball	79.000
Super Shinobi	85.000
Sword Of Sodan	99.000
Sword Of Vermillion	149.000
Tatsujin	72.000
Thunder Force II	79.000
Thunder Force III	99.000
Tommy Lasorda Baseball	115.000
Turrican	99.000
Twin Cobra	85.000
Ultimate Qix	79.000
Verytex	70.000
Volfild	81.000
Wardner Forest	74.000
Wonderboy	79.000
World Cup Soccer	79.000
Wrestle Wars	98.000
XDR	69.000
Zero Wings	89.000
Zoom	79.000

Ulteriori offerte:

Neo Geo
L. 599.000

PC-Engine Supergrafx II
L. 350.000

PC-Engine GT
L. 550.000

Occasioni da non perdere!

Super Famicom

La nuovissima console Nintendo con presa SCART, o modulatore PAL.

L. 499.000

SUPEROFFERTA!
Console + 2 giochi a sole
L. 699.000
Affrettatevi!

SOFTWARE FAMICOM

Titolo	Prezzo
Actraizer	117.000
Area 88	129.000
Augusta Golf	152.000
Big Run	105.000
Bombuzal	94.000
Darius Twin	133.000
Final Fight	140.000
Goemon	129.000
Gundam 91	144.000
Hole In One	129.000
Pilot Wings	129.000
Populous	133.000
SD Great Battle	125.000
Sim City	125.000
Super Ghouls'n'Ghost	169.000
Super Mario World	140.000
Super R-Type	129.000
Super Soccer	169.000
Super Stadium	131.000
Super Tennis	140.000
UltraMan	118.000

Game Boy
L. 159.000

In omaggio il gioco Tetris

SOFTWARE GAMEBOY

Titolo	Prezzo
Aero Star	51.000
Amazing Spider Man	55.000
Baseball	49.000
Batman	61.000
Battleship	59.000
Bomber Boy	54.000
Bubble Bobble	56.000
Bubble Ghost	58.000
Castlevania	55.000
Cave Noir	51.000
Chase HQ	58.000
ChopLifter	58.000
Contra	65.000
Cosmo Tank	59.000
Cycle Grand Prix	56.000
Doraemon	56.000
Double Dragon	59.000
Dr. Mario	49.000
Dragon's Lair	58.000
Duck Tales	58.000
F1 Spirit	49.000
Fastest Lap	61.000
Final Fantasy Legend	72.000
GameBoy Wars	63.000
Golf	45.000
Gremlins II'	61.000
Hal Wrestling	58.000
Hunt For Red October	58.000
Jungle Wars	74.000
Kitchen Panic	56.000
Kung Fu Master	56.000
Lacroan Heroes	54.000
Lucky Monkey	58.000
Mickey Mouse	61.000
Motocross Maniacs	49.000
Navy Seals	56.000
Nekketsu Soccer	51.000
Nemesis	65.000
Operation Gundam	54.000
Pac Man	55.000
Parodius	58.000
Popeye	59.000
Pro Wrestling	58.000
Qix	47.000
Quarth	54.000
R-Type	65.000
Robocop	56.000
Rubber Saver	58.000
Sanrio Carnival	58.000
Soccer	56.000
Sumou Fighter	56.000
Super Mario Land	49.000
Super Robot	58.000
Teenage Ninja Turtle	59.000
The Punisher	61.000
Torpedo Range	51.000
Twin Bee	61.000
UltraMan	51.000
WWF Superstars	61.000

Sega GameGear

La fantastica console portatile con schermo a colori, a sole

L. 299.000

OFFERTA
Sega GameGear + 2 giochi
L. 399.000

SOFTWARE GAMEGEAR

Titolo	Prezzo
Baseball	69.000
Chase HQ	69.000
Columns	69.000
Dragon Crystal	69.000
Fantasy Zone	69.000
G-Loc	69.000
Gear Stadium	65.000
Golby	53.000
Golden Axe	79.000
Griffin	71.000
Harley Wars	68.000
Hastle Golby	53.000
Head Buster	69.000
Kinetic Connection	58.000
Magical Guy	69.000
Mappy Land	69.000
Mickey Mouse	69.000
Out Run	63.000
Pengo	69.000
Pop Breaker	69.000
Psyic World	69.000
Puzzel Maze	69.000
Ryukyu	58.000
Shinobi	65.000
SpiderMan	69.000
Super Golf	69.000
Super Monaco GP	69.000
Wagon Land	76.000
WonderBoy	69.000
Woody Pop	56.000

CDTV Commodore
L. 1.199.000

SOFTWARE CDTV

Titolo	Prezzo
Advanced Military Sys.	69.000
All Dogs Go To Heaven	81.000
American Vista	138.000
Barney Bear Goes Camping	69.000
Barney Bear Goes To School	65.000
Battle Chess	86.000
BattleStorm	77.000
Benjamin Bunny	92.000
Case Of The Cautious Condor	81.000
CD Remix	69.000
Cinderella	77.000
Classic Board Games	81.000
Dinosaurs For Hire	57.000
Fred Fish Collection	100.000
Heather Hits Home Run	77.000
Hound Of The Baskervilles	69.000
Illustrated Enc. Dictionary	116.000
Illustrated Holy Bible	69.000
Illustrated Shakespeare	69.000
Illustrated Sherlock Holmes	72.000
Lemmings	72.000
Long Day Ranch	77.000
Moving Stomach Ache	77.000
Mud Puddle	77.000
Music Maker	84.000
My Paint 2	65.000
New Basics Electric Cookbook	92.000
Ninja High School	57.000
Paper Bag Princess	77.000
Peter Rabbit	92.000
Power Pinball	72.000
Prehistoric	86.000
Psycho Killer	69.000
Raffles	72.000
Road To Final Four	72.000
Scary Poems Rotten	92.000
Sim City	115.000
Snoopy Case Missing Ball	72.000
Space Wars	57.000
Spirit Excalibur	95.000
Super Games Pack	57.000
Team Yankee	86.000
Terminator	79.000
Thomas Snow Suit	77.000
Timetable Of Business	95.000
Timetable Of Science	92.000
Wayne Gretzky Hockey	86.000
Women In Motion	69.000
World Vista Atlas	138.000
Wrath Of Demon	72.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

90

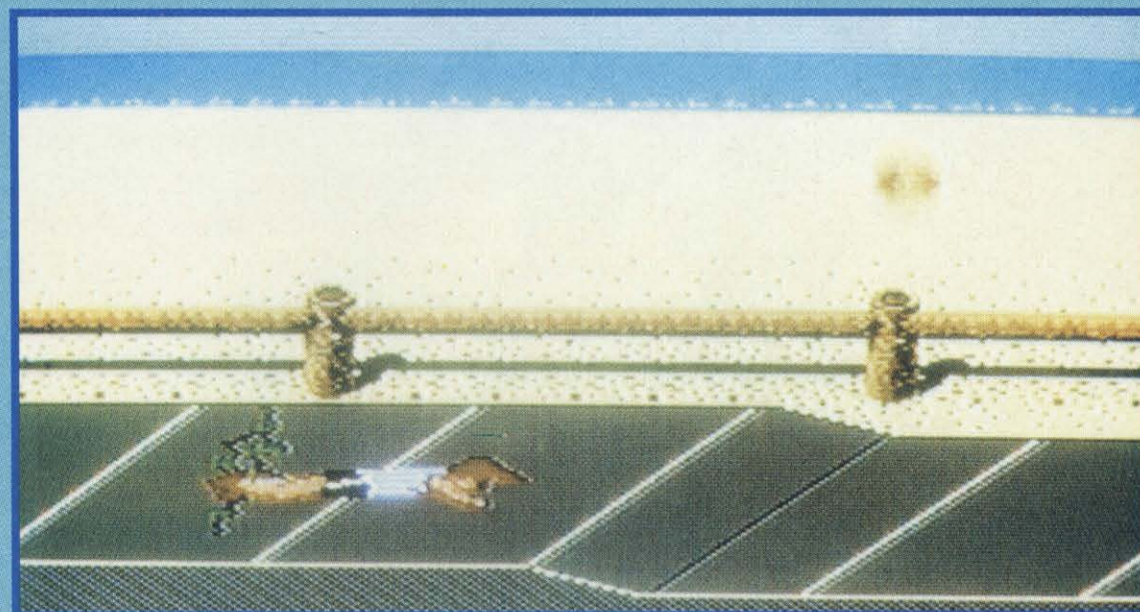
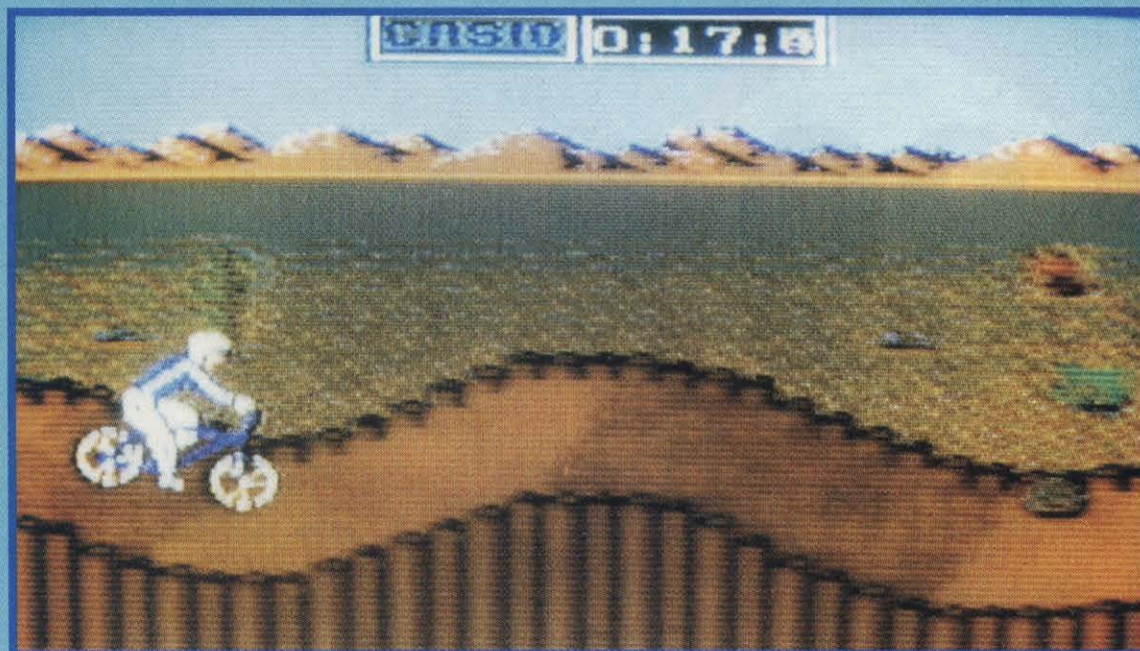
GIOCATORI	fino a 8
LIVELLI DIFFICOLTA'	1

California Games è un gioco che qualcuno di voi conoscerà certamente grazie ai pomeriggi uggiosi passati davanti al Commodore 64 di qualche vostro amico.
Per tutti gli altri, bisogna ricordare che in questo splendido gioco della Epyx potrete cimentarvi in cinque discipline tipicamente estive e spensierate quali il surf, il pattinaggio sul lungomare, la footbag (non preoccupatevi, vi spiego dopo di cosa si tratta), lo skateboard acrobatico e le gare in BMX.

Ma dove vai, bellezza in bicicletta, così di fretta pedalando con ardor...

CALIFORNIA GAMES

In California c'è il sole tutto l'anno e così i californiani le studiano tutte per evitare di annoiarsi guardando le previsioni del tempo.

Il surf non ha bisogno di tante presentazioni, basta tenere in acqua la tavola con voi sopra, e saltare di onda in onda compiendo evoluzioni (mezze giravolte, semplici salti o, addirittura, passare "dentro" il tunnel creato dall'onda che si richiude su se stessa) entro il limite di tempo prestabilito. Il pattinare sul lungomare, di solito, non è così irto di difficoltà come ci viene presentato in questo gioco. In effetti, la nostra protagonista (sì, è una ragazza), dovrà evitare accuratamente tutte le crepe del terreno, le bucce di banana, tutti i palloni provenienti dalla spiaggia, e, in generale, tutto ciò che può procurarvi una rovinosa caduta al suolo. La disciplina del "footbag" prende il nome dalla pallina di gomma che si utilizza nell'esercizio. In California si trova un po' dovunque e la si utilizza per palleggiare allegramente utilizzando tutte le parti del corpo, mentre si attende il proprio turno in un qualsiasi negozio. Nel gioco, dovrete palleggiare esclusivamente per dimostrare quanto siete bravi a farlo e si tratta, fondamentalmente, di premere il pulsante di fuoco al momento giusto, mentre siete nella posizione giusta.
Lo skateboard è la mia seconda disciplina favorita (la prima è il "footbag"), e l'azione vi vede impegnati, in lotta contro voi stessi all'interno di un immenso mezzo tubo, nel compiere evoluzioni e atti pericolosi vari cercando di non far sfracellare a terra il vostro protetto.
Le gare di BMX non sono nulla più di quanto il nome stesso non dica. A bordo della vostra bici, dovrete percorrere un circuito pieno zeppo di ostacoli senza sbatterci contro, e compiendo, nel frattempo, incredibili acrobazie.
Non c'è nulla da aggiungere, se non che California Games è il massimo sul NES in fatto di sfide agli amici.

Giancarlo Calzetta.

Beh, da chi pensate che i Beach Boys abbiano preso spunto per scrivere "Surfin' USA"?

Ohh, che botta! Eppure sembrava così facile quando lo faceva Giancarlo!

NES	
GRAFICA + Animazioni molto belle in tutte le discipline - Peccato non siano curate al massimo	88
SONORO + Frizzante e spensierato. Decisamenteadatto + Piacevole da ascoltare	89
GIOCABILITA' + Bastano poche partite per capire le discipline + Sono tutte incredibilmente belle	92
EPYX	90

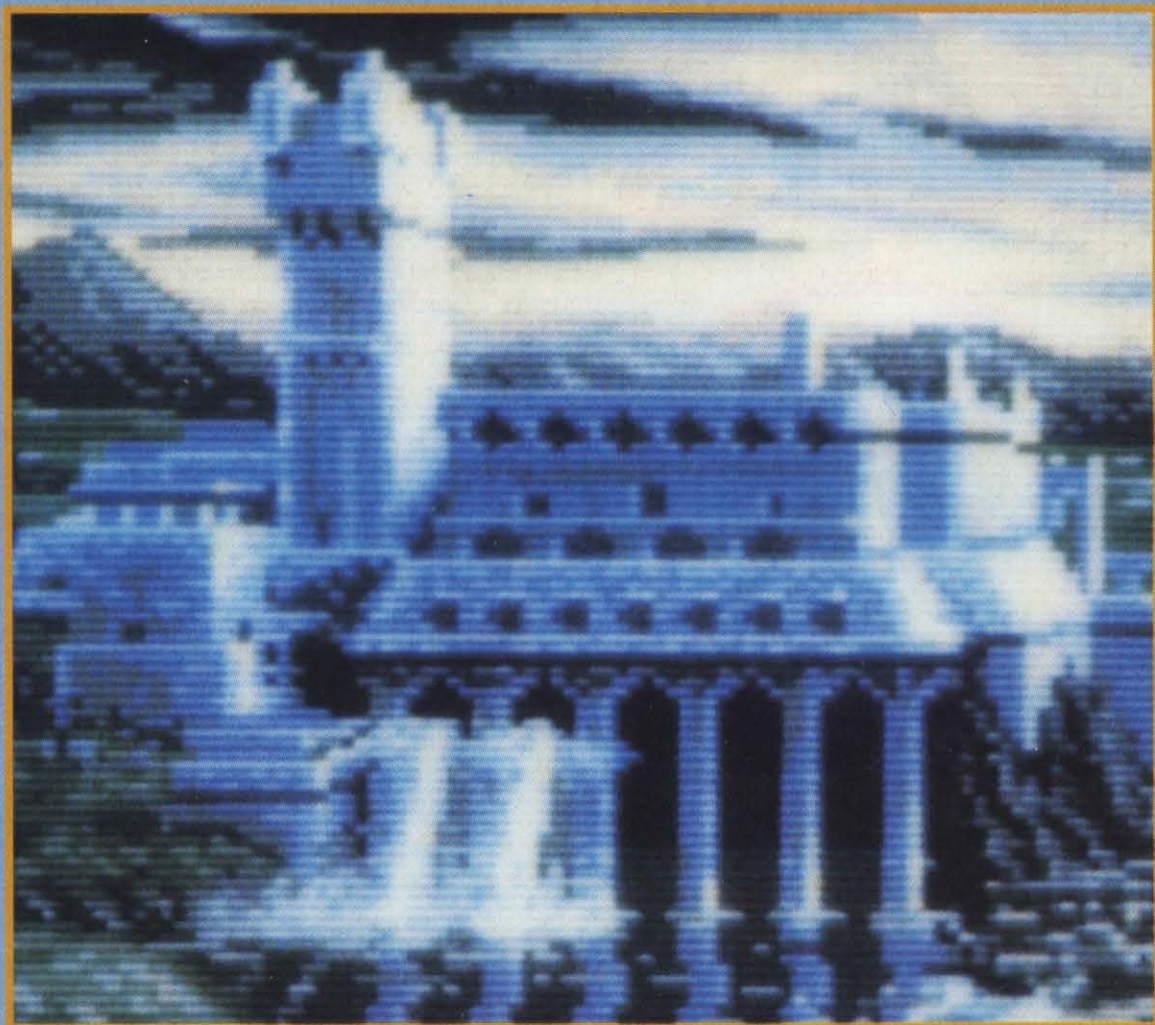
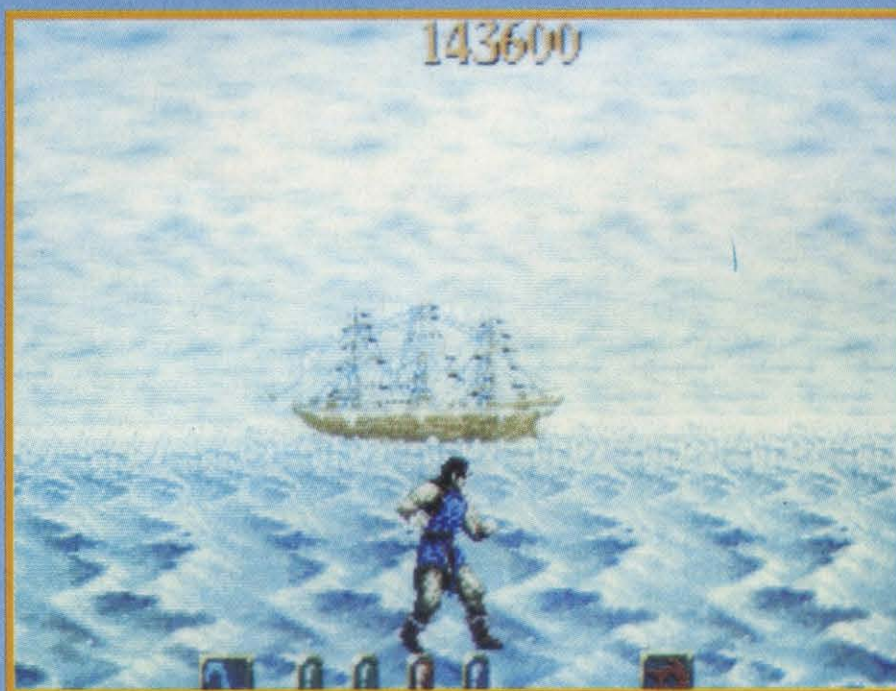
89

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Veduta di Mythgard in una serata autunnale.

Un gioco sugli orefici? No, non è possibile che si sia arrivato a tanto! Aspettate un attimo che mi leggo la storia e poi ne riparliamo...

JEWEL MASTER

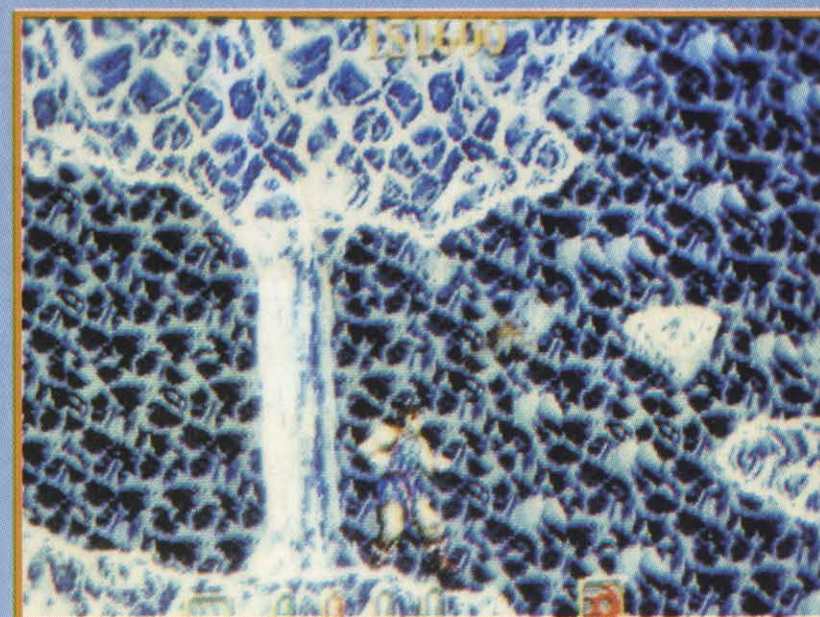
Rieccomi qua, ed ora che ho le idee più chiare vi rivelerò questo arcano mistero: trattasi di un gioco che con gli orefici non ha niente a che fare. Ma allora che significato hanno i gioielli che fanno parte del titolo? Boh, e lo chiedete a me? E io che centro? Va bene, va bene, la pianto di scrivere fesserie, altrimenti il mio caro amico Alex mi spiezza il collo (ci ha già provato una volta, ma con scarsi risultati, ma non è detto che non ci riesca anche questa volta)(Perché ometti di riferire che da allora vai in giro su una sedia a rotelle? NdAlex). Allora, dovete sapere che in questo gioco avrete a che fare con un sacco di incantesimi diversi, e per portarli a termine dovrete combinare assieme degli anelli. Ma un momento, non creiamo confusione e riprendiamo dall'inizio da questa nefasta storia. Primo punto: immaginiamo un bel posto dove la vita sia felice e spensierata. In questo caso che ci sia un bel regnetto, di nome Mythgard, con a capo un bravo e vetusto sovrano. Ad un certo punto questo sovrano muore e zakk, eccoci di fronte ad un cattivaccio. E questo era il punto due. Dal momento che ora abbiamo sia l'ambientazione che il cattivaccio, troviamo una scusa per cui questo possa rompere le cosiddette ai suoi sudditi (punto tre). Beh, in questo caso vi dirò che il crudele sovrano aveva seri problemi di incontinenza e, per questo motivo,

L'eroe di turno che si è convinto di essere un'altra persona e inizia a camminare sull'acqua!

Su pei monti, su pei monti noi andremo, coglieremo coglieremo le stelle alpine...

Ed ecco subito arrivare una guardia forestale!

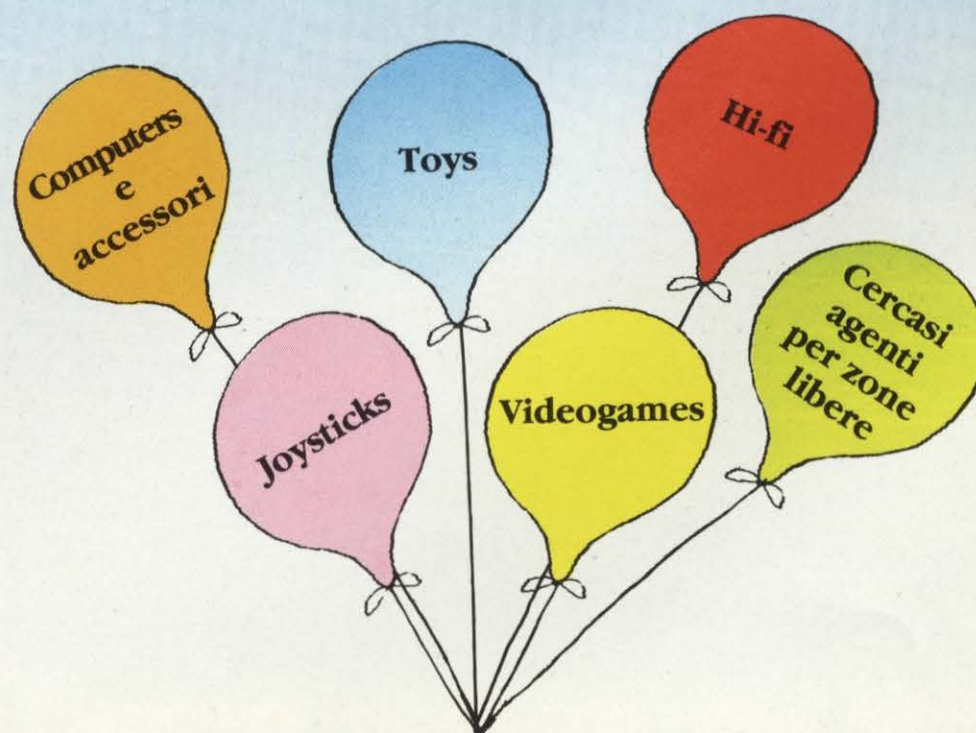
era un po' nervoso. Con questo suo comportamento sciocco ed immaturo fece ruotare vorticosamente le -censura- (quelle di prima, comunque. NdAlex) a un po' di gente, finché i dodici maestri degli elementi si "alterarono" e decisero di spodestarlo (una specie di golpe, tanto per intenderci, NdD)(Sì, ma dei buoni, NdAlex). Fu così che imperversò una dura e soprattutto lunga battaglia, che alla fine vide vincitore il sovrano cattivo. Quattro maestri erano però sopravvissuti, e prima di morire infusero i loro poteri in una spada magica. Ora, se vi state domandando cosa c'entra tutto questo con il gioco in sè non sperate che ve lo spieghi, non l'ho capito neanch'io!! Ma dico io, cosa c'entra la spada magica con gli anelli incantati che avete a disposizione? (Cerca tu di inventare una trama originale per un gioco, e poi ne riparliamo. NdAlex) Boh? Mi ero dimenticato il quarto punto, forse quello più importante: ci vuole un eroe prode e coraggioso che non tema niente e nessuno e possa, riuscire dove i maestri degli elementi hanno fallito, e cioè voi. Va bene, adesso che vi ho chiarito (!!) le idee vi descriverò in un batter d'occhio (scegliete voi quale dei due, NdD) come si gioca. Dunque, dimenticate innanzitutto quello che vi ho raccontato prima, non è indispensabile per giocare. Bene, ora siete pronti. Se non siete dei ciechi avrete sicuramente capito, dal cartello stradale, che si tratta di un gioco arcade. Cosa si deve fare in un gioco arcade? Ma è ovvio, `mazzare (questa è una licenza poetica, se le usa il Foscolo perché non le posso usare anche io?)(perché questo Foscolo non lavora nella mia redazione, e se so dove lavora lo faccio licenziare! NdAlex) tutti i cattivi bambini che si muovono per lo schermo. Come fare? Ma è ancora più ovvio! Dovete semplicemente pigiare come degli ossessi sul pad e tirare botte, incantesimi eccetera eccetera. In questo caso avete a disposizione un numero di dodici anelli (alcuni li avete già, altri ve li dovrete cercare), che combinati insieme (due per volta però, non tutti e dodici) vi daranno un diverso potere. Aggiungeteci quindi cinque differenti livelli, un bel po' di scenari, un sacco di creature malvagie da sconfiggere, e mescolate a fuoco lento per mezz'ora, dopodiché togliete la pentola dal fuoco ed otterrete Jewel Master. Contenti?

Dave.

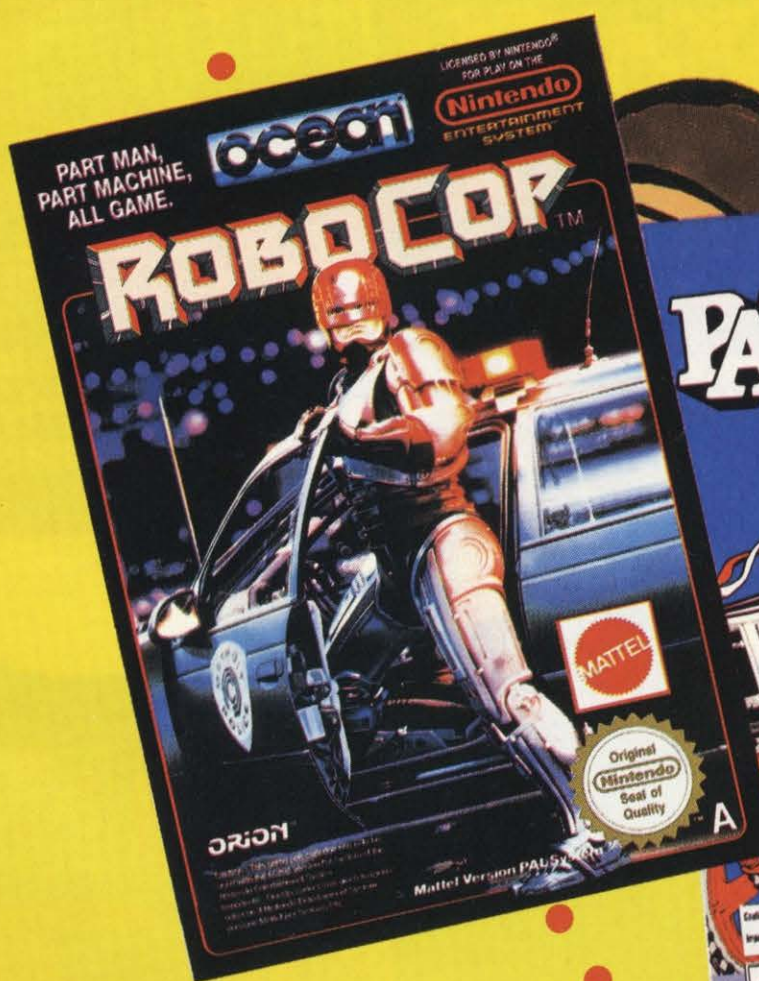
Il nostro eroe si avventira nell'assolato pomeriggio di una metropoli in estate

Andiamo a farci un giro nel Carso (che giace proprio vicino a Mythgard) ed entriamo a ripulire una caverna.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + In alcuni casi stupenda - Ma in altri un po' ripetitiva	85
SONORO + Abbastanza interessante e coinvolgente	86
GIOCABILITA' + Una volta fattaci la mano non resisterete alla tentazione di giocarci	91
SEGA	89

...da un vero leader i joysticks "over the top" !!!

disponibili per tutti gli standard

Importati e distribuiti da:

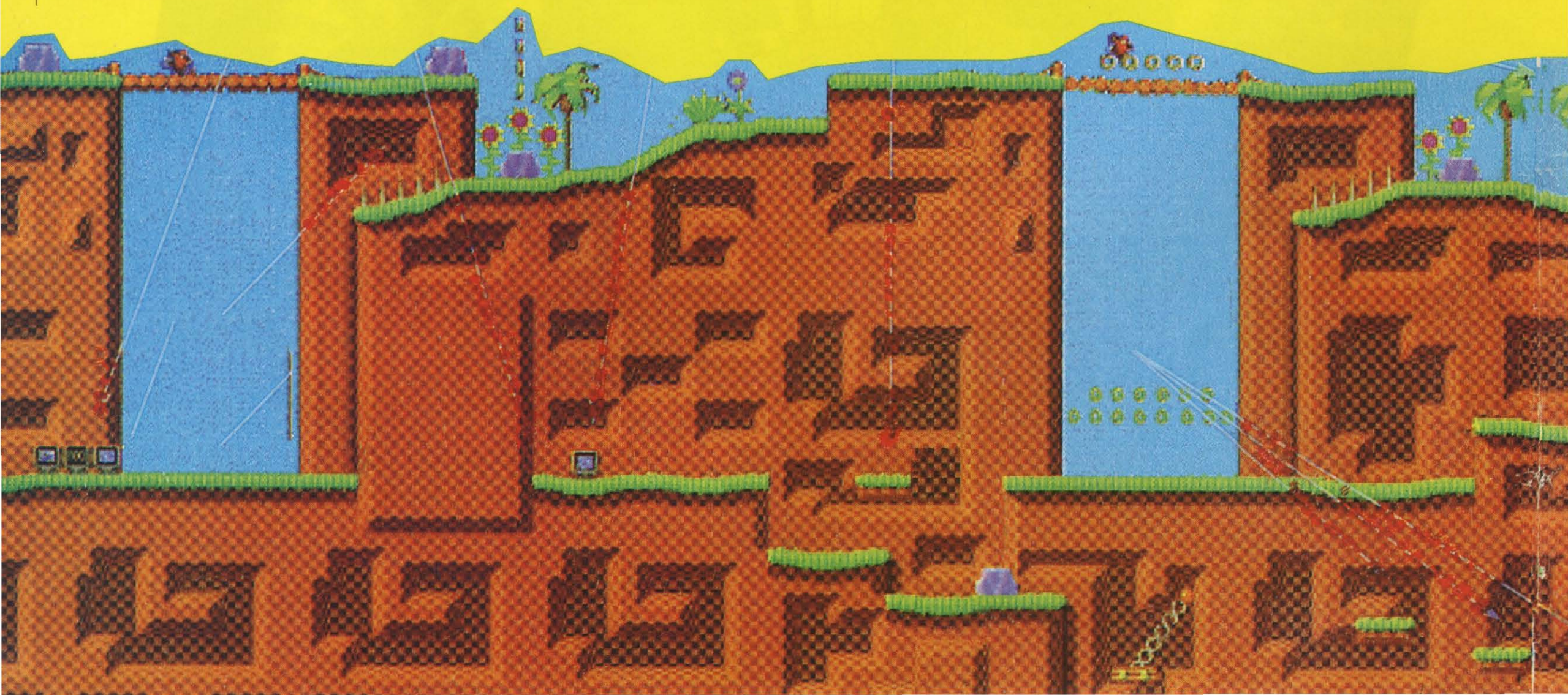
Elettronica Marpes S.r.l.
Via Montedoro, 77
80059 Torre del Greco (NA)
Telefono 081/8821044 pbx
Telefax 081/8829113

GRANDE CONCORSO
CERCA MATTEL
e VINCI Nintendo®
MATTEL
BLOW UP - Arona
AUT. MIN. RIC.
CON PAPERBOY E ROBOCOP
PART MAN, PART MACHINE, ALL GAME.
ocean
ROBOCOP
PAPERBOY
IN REGALO
CAPCOM
BIONIC COMMANDO
High Resolution Graphics
State-of-the-Art
Mattel Version PAL System
LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME PAK BY CAPCOM
Original Nintendo Seal of Quality
Più di un milione di copie vendute
VINCERE E' MOLTO SEMPLICE!
INVIA LA SCATOLA DI PAPERBOY O DI ROBOCOP A MATTEL.
RICEVERAI IN OMAGGIO, DIRETTAMENTE A
CASA TUA, LA CASSETTA DI BIONIC COMMANDO.
Prendi la scatola di PAPERBOY o di ROBOCOP, assicurati che abbiano stampato il MARCHIO MATTEL
chiudile in una busta, inserisci il tuo nome , l'indirizzo, il numero di telefono e invia a
MATTEL TOYS - Via Vittorio Veneto - 28041 Oleggio Castello (NO)
INIZIO CONCORSO 1° DICEMBRE 1991
Scadenza concorso: Marzo '92 valida fino ad esurimento scorte

CONTROL YO

Eccoci qui con il regalo di Natale: uno special interamente dedicato a Sonic The Hedgehog, il nuovo personaggio carismatico della Sega che ha conquistato i cuori dei possessori del Mega Drive. Selezione dei livelli, schermi bonus, vite nascoste, stanze segrete, manovre vincenti: ecco tutto quello che vi aspetta in queste pagine. Inoltre ci sono i Simpsons, e una nuova idea: una linea diretta tra lettori per avere dei consigli!

SONIC THE HEDGEHOG

SONIC LA TALPA

Scommetto che non sapevate che Sonic può "scavare" attraverso alcuni muri del primo livello. Le pareti attraverso le quali il porcospino può passare sono riconoscibili dai loro mattoni uniti male. Per sfondare le suddette mura bisogna però che Sonic inserisca il turbo: ci riuscirete tenendo premuto il joypad, e andando abbastanza veloci, affinché la vostra rotazione possa avere effetto. Con ultravelocità e superrotazione sarà uno scherzo disintegrare gli ostacoli che vi si pareranno davanti. Le tendenze talpiche di Sonic fruttano al massimo al secondo atto del primo livello, dove potrete guadagnare venti anelli e uno scudo se abbattete il pezzo giusto di muro. La mappa qui sotto vi mostra esattamente come farlo. Anche nei livelli successivi ci sono muri che possono essere sfondati, purtroppo non vi è modo di distinguerli dagli altri, quindi è un caso di "prova e sfonda".

UR CONSOLE

Livello bonus segreto

Si dice che gli anelli facciano felice un porcospino (come chi lo dice, noi no?). Non vi fidate? Io vi consiglierei di farlo, specialmente se volete entrare in un livello segreto alla fine di ogni atto. Infatti raccogliendo cento o più anelli durante un atto, alla fine dello stesso vedrete comparire un grosso

anello girevole. Raccoglietelo ed entrerete nel suddetto livello bonus. Tutto ciò è molto più facile da dire che da fare, perché talvolta si viaggia a una tale velocità che si manca clamorosamente l'anellone, saltando il bonus. Una volta nel livello bonus rimaneteci il più a lungo possibile, perché con cinquanta o più altri anelli vi verrà dato un extra continue.

Sonic impara a volare

Ci sono un sacco di anelli da scoprire nella Green Hill Zone, e la maggior parte di essi si trova per l'appunto in cielo. Il modo migliore per raggiungerli è quello di sfruttare le numerose piattaforme semoventi che girano per il cielo. Fate attenzione, perché il tempismo è necessario per trovarle, anche perché esse appaiono solamente quando Sonic si trova in certi posti, e siccome si muovono sono facili da mancare. Una buona tecnica (se siete degli scavezzacollo) è quella di saltare dai punti più alti... siate sicuri di fare un buon atterraggio però.

Sonic extra

Vite extra sono sempre gradite, quindi è una buona cosa che ce ne siano un paio in giro per la Green Hill Zone, no? L'unico problema è che per guadagnarle è abbastanza facile perderne altre e in numero maggiore. Fortunatamente ci siamo noi qui per aiutarvi a diventare degli ottimi acchiappa-1up. Il miglior modo per raggiungerle, se si trovano in alto, è quello di usare le piattaforme a molla disseminate per i verdeggianti pascoli del nostro porcospino. A volte è anche necessario trovare il salto giusto: ad esempio nel secondo atto dove dovete passare su piattaforme in movimento per infine giungere alla rampa di lancio che vi "sparerà" verso l'agognata extra vita.

Espropriando smeraldi

Certo, quei sei elusivi smeraldi possono essere vostri se usate questo metodo: usate il cheat di selezione livello (è spiegato da un'altra parte, non preoccupatevi) e scegliete la Secret Zone. Prendete uno degli smeraldi (generalmente si trovano nel mezzo di un quadrato di blocchi), facendo sparire i blocchi rimbalzandoci contro per farli scomparire. Una volta recuperatolo, lo schermo diventerà bianco. Premete il tasto reset, quindi tornate nello schermo di selezione e riscegliete la Secret Zone. Eseguite le stesse azioni di prima, ricordando di resettare il gioco quando lo schermo diviene bianco. Se lo ripetete sei volte i sei smeraldi saranno vostri. Non preoccupatevi se non ce la fate una volta, perché potrete comunque resettare la macchina e riprovare. Gli altri smeraldi che avrete conquistati saranno ancora in vostro possesso.

FATEVI UN VIAGGIO SUPERSONICO ATTRAVERSO TUTTI I LIVELLI

Se avete ancora dei problemi dopo tutti i consigli che vi abbiamo dato potete sempre barare! Solitamente non tolleriamo i bari (specialmente noi di Control Your Console), per Natale si può fare un'eccezione e lasceremo correre. Quindi, senza ulteriori perdite di tempo, passiamo al cheat! Nello schermo del titolo premete il controllo direzionale del joypad SU, GIU', SINISTRA e DESTRA. Se il trucco funziona sentirete una campanella. Tenete premuto A e schiacciate START. Ora dovrebbe comparirvi questo schermo, nel quale vi basterà muovere il joypad su o giù per selezionare il livello da cui volete cominciare e premere quindi start. Non male come regalo di Natale, eh? Se conoscete ulteriori trucchi per Sonic non teneteli per voi, ma mandateceli in modo che anche gli altri possano videogiocare felici e contenti.

Sonic l'arrampica-alberi

Se per qualche ragione non ce la doveste fare a raccogliere cento anelli, potrete comunque portarvi a casa dei punti extra che aspettano solamente voi alla fine di ogni atto. Tutto ciò che dovete fare è saltare una volta raggiunto il segnale rotante, e cento o addirittura mille punti compariranno. E' più facile però se si sa dove saltare: ad esempio nella Green Hill Zone i bonus si trovano negli alberi; il primo contiene i cento punti e il secondo i mille.

SONIC THE HEDGEHOG

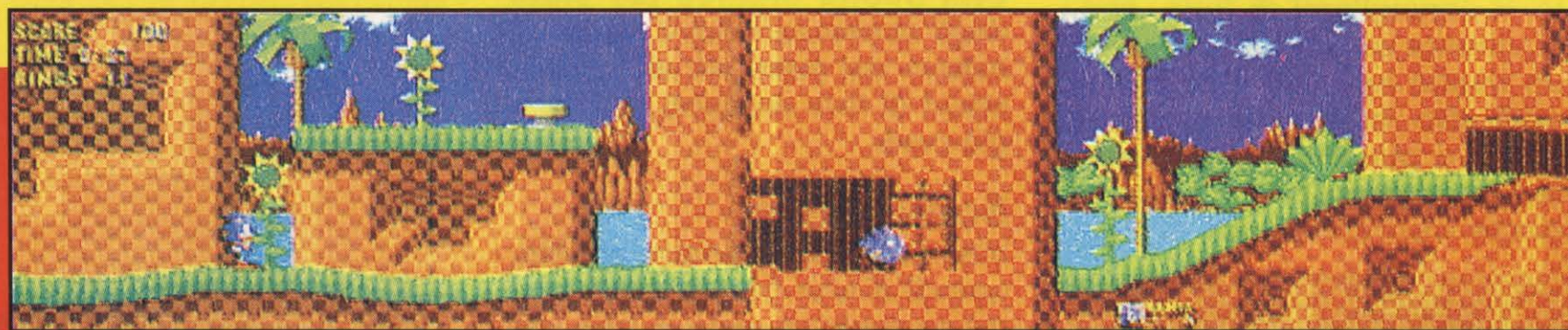
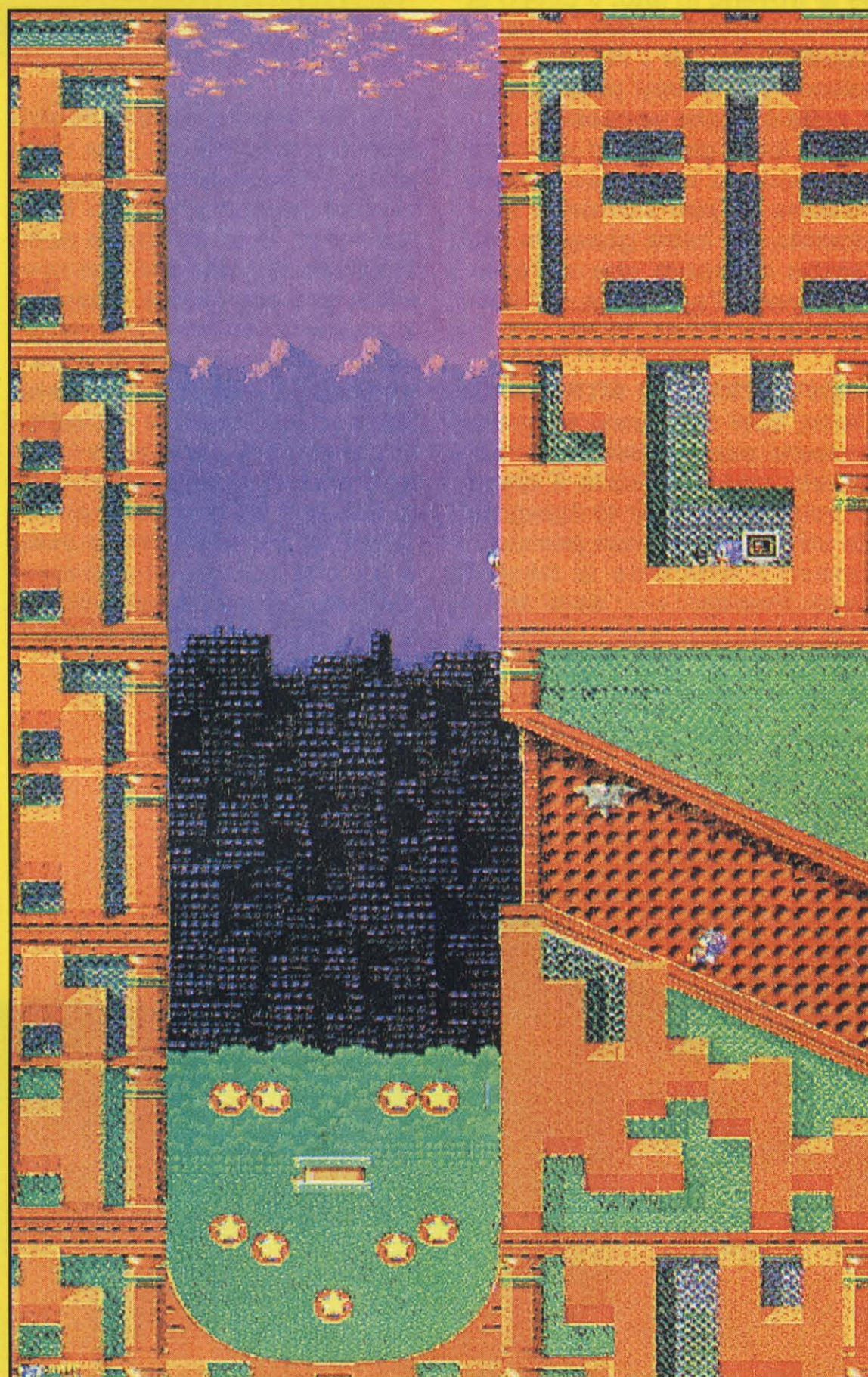
LE STANZE SEGRETE

BUSTERS MIX

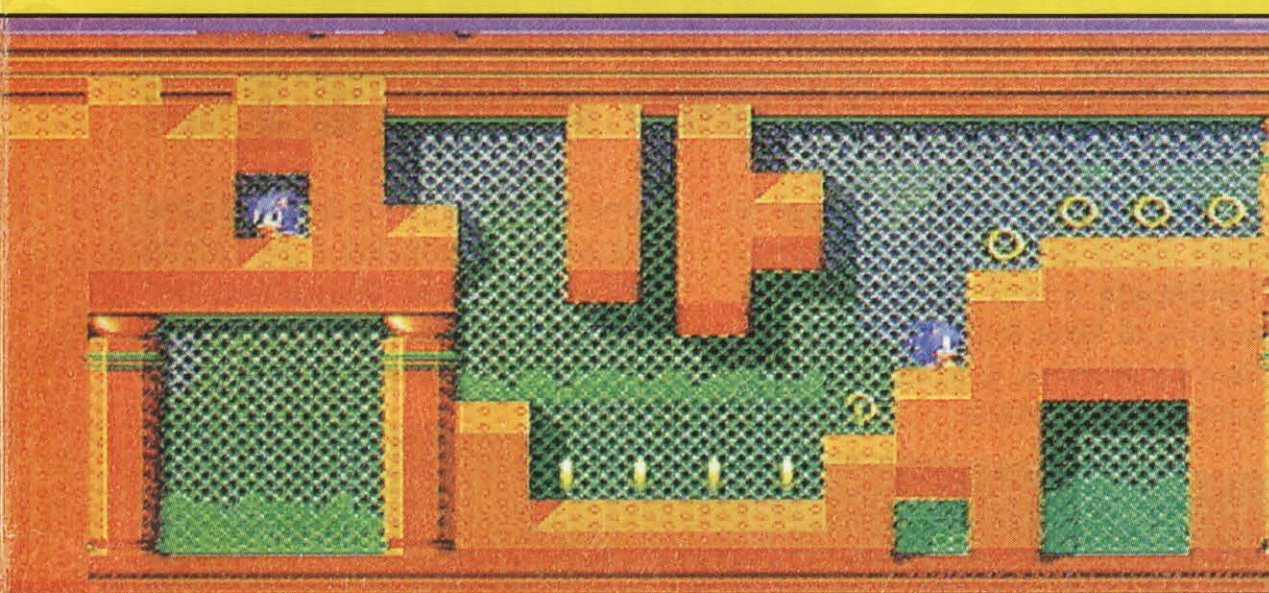
- DRAGON'S LAIR per Game Boy. Se cadete da una grande altezza e siete sicuri di perdere una vita non disperate, ma spostatevi (durante la caduta) verso il limite dello schermo. Cadrete nello schermo successivo e, tornando indietro, vi accorgerete di non aver perso una vita, ma di essere ancora vivi.

- TETRIS per NES. Giocate con il tipo B, al livello 9 e altezza 5; appena compare lo schermo premete tutti i tasti del joypad un paio di volte e vedrete una schermata finale. Il tutto con un grazie a Marco Bovolato.

- AFTERBURNER II per Mega Drive. Per questo "anziano" gioco per MD ci è arrivato un trucco da Andrea Corradi e Marco Bovolato: premete START nella schermata dei titoli e quando compare la scelta tra START e OPTIONS premete A, B, C, e START contemporaneamente. Potrete scegliere da che livello partire.

- LAST BATTLE per Mega Drive. Per ricominciare una partita dall'ultimo livello raggiunto, una volta tornati allo schermo dei titoli premete A, B, C, e START. Questo cheat arriva da Enrico Rossetto di Bolzano (eh, eh, eh).

Nonostante la Green Hill Zone non metta alla prova a pieno le vostre capacità, è letteralmente zeppa di sezioni segrete e scorciatoie. Per esempio, se voi fate il percorso inferiore dei due possibili nel terzo atto, vi troverete nello schermo illustrato qui sopra. Tutto ciò che dovete fare è prendere una gran rincorsa e poi mentre correte schiacciare verso il basso in modo da entrare in rotazione supersonica. Se non riuscite subito a liberarvi completamente la strada, potete girarvi e rifarlo. Ovviamente potete usare la molla e saltare oltre l'ostacolo, ma vi assicuro che è molto più divertente aprirsi la strada a... sonicate!

La Spring Yard Zone è stata riempita di bonus segreti. Il primo lo troverete nel primo (ma và...) atto, appena usciti dal tunnel su per la collina. Vedete la molla gialla? Ecco, usatela per catapultarvi in questa stanza segreta (foto qui sopra) dove troverete dieci anelli. Altri bonus possono essere trovati nell'atto terzo (qui a sinistra). Arrivate al secondo precipizio e rotolate giù. Invece di entrare nel tunnel superatelo e tenete premuto DESTRA sul pad. Dovreste entrare in un passaggio dove troverete un paio di Fast Feet (piedi veloci) e un'invincibilità, che vi saranno molto utili per finire il livello mooolto velocemente e senza rimanere uccisi nel farlo.

Probabilmente la più facile da trovare di tutte le stanze segrete è quella nella Starlight Zone proprio all'inizio del primo atto. Se andate verso destra vedrete un muro che di solito viene saltato. Sfondatelo (per la tecnica vi rimando alle pagine precedenti) e cadrete in una stanza contenente trenta(!) anelli e un'invincibilità.

rings and an invincibility.

I muri "che non tengono" non sono molti nella Starlight Zone, ma se ne trovano alcuni (solo a cercarli bene, però). Uno di questi è nel terzo atto: è abbastanza difficile da trovare in quanto i fondali di questo atto sono più o meno simili, ma voi date un'occhiata nella foto grande per capire bene l'esatta locazione. Quando infine lo trovate, si tratta solo di prendere velocità giù dalla collina e colpire con tutta la vostra rabbia il muro. Risultato: altri trenta anelli e un'invincibilità (pure qua, e scusate la rima).

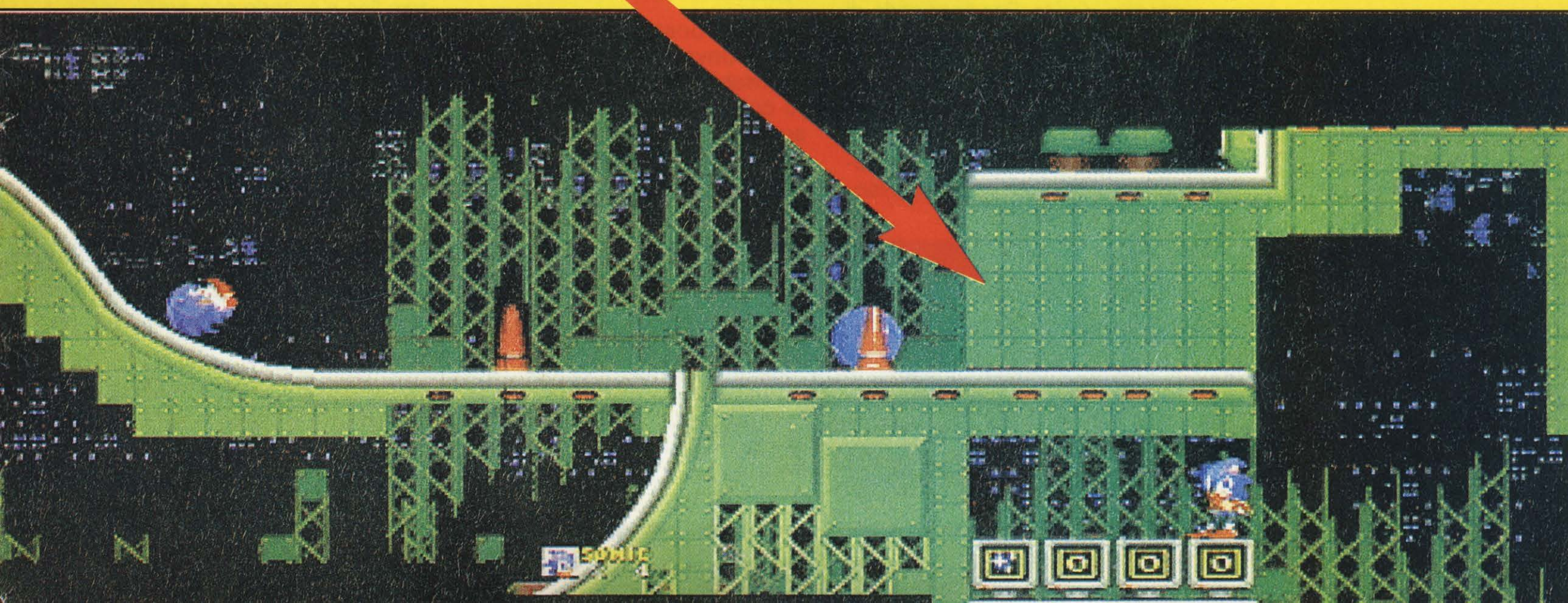
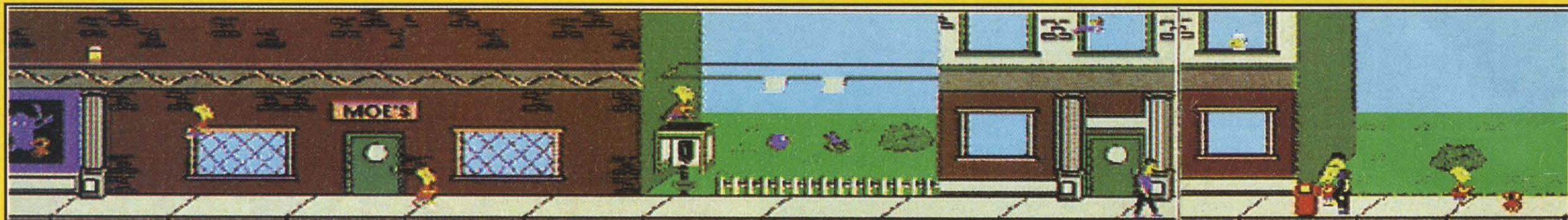
BUSTER MIX

- RASTAN per Master System. Paolo Dossena rivela che per avere infiniti continue bisogna premere entrambi i pulsanti e il joypad verso il basso mentre sullo schermo c'è la scritta Sega.

- WONDERBOY per Master System. Seleziona livello: premere due volte il pulsante 1 e due volte il 2 e poi premerli contemporaneamente mentre sullo schermo sono indicati l'area e il settore in cui vi trovate. Di nuovo grazie a Dossena Paolo.

- MEGAMAN II per NES. Il codice per partire con tutti gli oggetti è: A1; B2; B4; C1; C5; D1; D3; E3; E5, e ci è stato mandato da Francesco Panciera.

- BUBBLE BOBBLE per Game Boy. Secondo Francesco Argenio esistono altri cento livelli (Super Bubble Bobble). Per accedervi basta modificare le password dei primi cento in questo modo: per i primi venticinque livelli bisogna trasformare le L (la seconda lettera da destra) in T, mentre per quelli dal ventiseiesimo in poi bisogna trasformare le B (sempre la seconda da destra) in 5.

- Molto bene ragazzi! I trucchi stanno arrivando! Siete forti! Continuate così, anzi ancora di più, che noi siamo qui ad aspettarli (fino alle sei del mattino questo giro. NdAlex & JH).

THE SIMPSONS

BART VS THE SPACE MUTANTS

NES

Ormai le vicende della surreale famiglia Simpson le dovreste conoscere tutti e altrettanto bene conoscerete il gioco. Ecco comunque, per tutti i giocatori in difficoltà, la guida quasi completa al "Come evitare un'intera invasione di alieni divertendosi un mondo" del piccolo Bart Simpson.

Parte Prima: Bart Imbratta Springfield

Il primo livello di TSBVTSM è quanto di più diseducativo si possa immaginare: si tratta infatti di imbrattare Springfield con una bomboletta spray onde far sparire dalla faccia di questa ridente cittadina ogni traccia di colore porpora, carburante indispensabile alla super arma del gelatinoso invasore alieno. Partite cercando di evitare gli alieni fino a quando non raggiungete la prima bomboletta. Saltate sul davanzale della finestra e poi saltate ancora per prendere lo spray. Ora potete cominciare il vostro sporco lavoro iniziando, per esempio, da quell'idrante rosso poco più indietro. Passate sotto a tutta quella serie di alieni saltellanti e sostate vicino all'insegna rossa del cinema (Bart! Alla tua età! Ndt), alla sua destra. Per spruzzarla di vernice e restituire un poco di moralità al paese saltate e contemporaneamente spruzzate, ma ricordate sempre di tenere d'occhio la gente che cammina per lo schermo. Quando appare qualcuno utilizzate i vostri occhiali a raggi x per vedere se sono umani o alieni. Se lo sono saltategli sopra. Continuate a camminare oltre la taverna di Moe e saltate sulla cabina telefonica e utilizzate una moneta per fare una telefonata da Moe. Dopo breve dovrebbe uscire un irresponsabile cittadino con un vestito color porpora: correggete il suo look con una spruzzatina. Adesso saltate sopra la cabina e poi sopra lo stendibiancheria. Camminate sul filo e diversi panni cadranno a coprire i giocattoli sottostanti. Dallo stendibiancheria saltate adesso sulla finestra in cima alla casa, continuate a saltare fino a quando non avrete una nuova bomboletta spray e scendete per spruzzare di vernice il solito idrante. Continuate a camminare a destra e saltate sul secondo cespuglio per trovare una moneta (il primo lasciatelo perdere: ci trovereste una vespa), salta-

Il Centro Commerciale

Nello "Shopping Mall", Bart dovrà procurarsi tutti i capelli che riuscirà a trovare. Per prendere quelli indossati dagli alieni gli dovrà saltare in testa due volte, la prima per fargli cadere il cappello, la seconda per liberarsi del gelatinoso nemico. Fate attenzione quando vi trovate di fronte a una delle scarpe mutanti che infestano il negozio, imparate bene il loro schema di movimento e prendetegli il tempo per passarle senza difficoltà. La Really Big Shoe, la Scarpa Veramente Enorme all'esterno sembra muoversi casualmente, ma c'è un ben preciso schema alla base dei suoi inconsulti movimenti, attendete e osservate. Quando arriverete alle piattaforme i vostri salti dovranno essere sincronizzati alla perfezione. Provate a saltare mentre scendono e a ritardando il salto fino all'ultimo secondo possibile. Ricordate che potete avanzare di poco oltre il pavimento per procurarvi qualche millimetro extra nel primo salto. Nella seconda piattaforma saltate in alto e in basso tre volte. Quando arriverete al cilindro da cui fuoriescono i coniglietti, aspettate che questi siano in aria e prendete il cappello. Saltando sopra i cestini potrete procurarvi qualche moneta extra e altri bonus.

te sopra agli alieni e prendete anche la moneta contenuta nel cespuglio in mezzo. Entrate ora nel negozio di ferramenta (Toolworld) per procurarvi una chiave inglese e una chiave (comune) che vi consentirà di entrare nella casa di riposo di Springfield (Springfield Retirement Home). Entrando in questa porta uscirete dalla taverna di Moe. Questo vi può essere di grande aiuto, visto che vi permette di tornare indietro alle 2:00 o alle 4:00, ore nelle quali troverete un sacco di persone fuori che potrete spruzzare a piacimento risparmiandovi così un bel po' di lavoro. Tornate indietro, all'esterno del negozio di ferramenta, spruzzate l'immancabile idrante e utilizzate la chiave inglese per aprirlo, in modo da allagare la strada color porpora. Saltate adesso sul davanzale della finestra e poi sulla porta, tornate indietro sulla finestra e mettetevi sotto la pianta. Per arrivarci fate un piccolo saltino e contemporaneamente spruzzate. Nel negozio di curiosità (Novelty Shop) potrete procurarvi un piccola bomba e alcuni razzi (sette, ma è meglio qualcuno in più se non avete una buona mira). Salite di nuovo sopra il davanzale della finestra, sopra la porta e poi indietro sulla finestra; un piccolo saltino con la bomboletta e avrete spruzzato anche questa piantina. Continuate a camminare verso destra, saltando sui davanzali per procurarvi i Krusty Bonus. Saltate giù e recatevi al negozio di giocattoli dove acquisterete un magnete e un fischietto. Il fischietto vi servirà quando raggiungerete la casa di riposo, andate sotto l'ultima finestra e fischiate: nonno Simpson si affaccerà scaricandovi addosso una quantità di monete. Ma torniamo al negozio di giocattoli. Saltate sul davanzale della finestra, sopra la porta e poi fare un'altro salto con il pulsante premuto per arrivare a spruzzare il vaso da fiori. Tornate sul davanzale della finestra ma fate attenzione a evitare l'alieno che saltella per lo schermo. Restate un attimo fermi per memorizzare il suo scherma di movimento e capire quando accelera. Prendete la prossima bomboletta spray e saltate giù. Continuate a camminare, spruzzate il cestino e saliteci per riuscire ad arrivare alla finestra. Saltate su quella successiva e toccate il secchiello per far cadere la vernice. Saltate nuovamente e lasciatevi cadere dall'ultima finestra in modo da atterrare proprio sopra la porta. Saltate e colorate il vaso. Andate al negozio di animali, saltate sul davanzale e utilizzate la piccola bombetta acquistata nel negozio di curiosità per aprire la gabbia e permettere all'uccellino di volare via. Poi saltate l'alieno per arrivare sulla cima della porta e tornate indietro sopra la finestra. Saltate e liquidate un'altro vaso. Tornate giù e camminate verso destra, saltando sull'erba: una volta oltrepassato il cartello cadrete giù. Quando appare il postino spruzzatelo di vernice; non appena cambia colore correte verso sinistra fino a quando non sparirà dallo schermo. Potete adesso riprendere la vostra marcia e, arrivati alla statua, attendete fino all'apparizione dell'uccellino che si siederà sulla sua spalla. Adesso utilizzate uno dei razzi per colpire l'uccellino e farlo volare via. Saltando sopra il cavalletto stradale il nostro Bart atterrerà finalmente sul suo skateboard (e per quanto ne dica Dave "Skateboarding IS a crime", con l'eccezione di un paio di specialisti e di Wonderboy, naturalmente). Continuate a dirigervi verso destra evitando cani rompiscatole e alieni. Finita la prima ondata di alieni entrerà in gioco anche Nelson, che tenterà buttarvi giù dallo skate. Arrivati al secondo cavalletto saltate e scendete dallo skate: si continua a piedi, sempre verso destra, naturalmente. Colorate il bagnetto per uccelli e quando l'insegna rossa del bowling è in vista fermatevi e piazzate un razzo. Camminandoci sopra partirà e dovrebbe andare a colpire l'insegna. Continuate ancora verso destra passando sotto o saltando sopra agli alieni. Quando comincerete a vedere finestre color porpora fatele fuori con i razzi. Una volta distrutta l'ultima dovreste venire informati che il livello è finito. Se così non fosse vuol dire che vi siete dimenticati qualcosa, tornate indietro e trovatela. Adesso arriverà Nelson, che si frappone tra voi e il secondo livello. Per liberarvene avvicinatevi il più possibile e continuate a sparare palloncini d'acqua, naturalmente ricordandovi di saltare quando spara lui.

Il Museo

Qui dovrete evitare il laser del sistema di sicurezza e fare fuori tutti i cartelli di uscita (quelli con la scritta "Exit") con la vostra pistola a freccette. La pistola la troverete appesa al muro mentre tenta disperatamente di passare per un quadro. Gli alligatori nello stagno sono più d'aiuto che d'ostacolo: saltateci sopra e questi vi trasporteranno dall'altra parte del laghetto. Fate attenzione nella giungla, questa pullula infatti di piante Bartivore. Per prendere gli oggetti contenuti nelle teche di vetro saltateci sopra; se saltate sopra quella contenente la testa di Jebediah Springfield diventerete invincibili per un breve lasso di tempo. Quando arriverete alla piattaforme di mattoni dovrete saltare dall'una all'altra non appena la prossima apparirà, altrimenti vi ritroverete inesorabilmente a terra. Fate molta attenzione ai serpenti, anche qui vi conviene memorizzare bene i loro schemi di movimento se volete proseguire senza problemi.

Il Parco Di Divertimenti

Fate attenzione quando saltate per raggiungere i palloncini in questo livello, quel piccolo rompiscatole di Adil vi lancerà addosso una quantità di petardi. Imparate bene a giocare con le attrazioni del parco: costituiscono un ottimo mezzo per procurarsi bonus extra. Non disdegnate il test di forza fisica (Test Your Strenght): è l'unico modo per procurarsi la fionda e senza di essa in questo livello farete ben poco. Trovate i quattro mutanti e saltategli sopra: adesso Lisa vi aiuterà contro Sideshow Bob alla fine del livello. Se vi siete ricordati di prendere la calamita nel primo livello adesso la potrete utilizzare per vincere sempre alla ruota della fortuna.

Una Vita Non Basta...

Nel primo livello andate verso il cestino all'inizio e mettetevi alla sua sinistra. Aspettate che l'alieno vi segua e non appena salta premete A per saltare sul cestino e A e B insieme per un mega-salto che vi permetterà di arrivare a prendere una vita bonus. Alla taverna di Moe chiamate e verrà fuori una persona: spruzzatela e gli alieni sulla destra spariranno. Dirigetevi ora dove di solito stavano gli alieni, di fronte al cespuglio, saltate e apparirà una vita. Correte a destra e prendetela prima che esca dallo schermo. Una vita facile facile è quella sul davanzale della finestra sopra la porta, per prenderla vi basterà saltare. Quando sarete sullo skateboard passerete vicino a una bomboletta spray; saltate per prenderla e poi saltate di nuovo a ogni cespuglio fino a quando non riceverete la vostra vita bonus. Correte verso la destra del Kwik-E-Mart e fermatevi quando la parola Kwik scompare dallo schermo. Spostatevi poi sulla fessura più vicina sul marciapiede e disponete un razzo; lanciatelo e dovrebbe andare a colpire la E dell'insegna facendo apparire una foto di Krusty.

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
ZIPPER™ PER NINTENDO
Controllo dell'autofuoco a 3 velocità. Eccezionale per abbattere i nemici particolarmente rapidi!
ZINGER ® PER NINTENDO
2 pulsanti alla base e 2 sull'impugnatura. Autofuoco, ventose di appoggio e speciale filo anti-arrotolamento.
STRIKER™ PER SEGA
Impugnatura anatomica arquata, movimento in 8 direzioni. 3 pulsanti di fuoco.
STRiKER™
RAPID-FIRE
TRIGGERS
START
STEREO JACK
STRIKER™ PER SEGA
ZINGER® PER NINTENDO
Beeshu
ZIPPER™
SELECT START
B
A
ZIPPER™ PER NINTENDO
Beeshu®
TOYS
LEADER
ZIPPER™ - ZINGER ®
LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY WITH
THE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ®
SEGA®, GENESIS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA OF AMERICA, INC.
STRIKER™, FOR YOUR EARS ONLY™ ARE TRADEMARKS OF BEESHU, INC. BEESHU®
IS A REGISTERED TRADEMARK OF BEESHU, INC.
CADARIO

CONTROL YOUR CONSOLE

REQUEST

Polverizzati da un mostrone gigante? Eliminati al primo tentativo? Bloccati al secondo schema dell'ottavo livello di "Non ce la faccio più" per Mater Noster? Il gattone del vostro vicino si è mangiato il vostro budino all'ananas e adesso s'è arroccato nel comodino? Scrivete! Scrivete! (A noi beninteso!) Pubblicheremo le vostre richieste di aiuto in modo che non solo noi, ma anche gli altri lettori possano aiutarvi.

Telly Ambrosio di Catanzaro spasima per avere notizie su "Castlevania II - Simon's Quest" per NES; non riesce a localizzare la seconda casa e quindi ad andare avanti nel gioco. C'è qualcuno fra di voi che lo può aiutare?

Chi conosce bene Alex Kidd? Beh, in questo caso potrete spedirci un aiuto per **Andrea Pitzus** di Torino, che è rimasto all'undicesimo quadro e non avanza più, mentre Antonella Arnone di Caponago è ferma al villaggio perché non riesce a trovare tutte e otto le mappe. Aiuto!

Nebbia Davide ha bisogno di aiuto per il suo Master System per i seguenti giochi: Wonderboy in Monsterl., Great Basketball, Rocky e Chase H.Q.

Igor Zanasi di Bevazzana fa la lotta ogni giorno con il suo NES perché non gli vuol far finire Zelda II: The Adventure of Link, non facendogli trovare la chiave magica per accedere al sesto palazzo. Diamogli una mano a bastonare quel gioco.

I due fratelli di tredici anni che condividono un Master System, ovvero **Edoardo e Giovanni Formentin** di Busto Arsizio, cercano un'anima guida per Secret Command , Rampage e World Games.

Finalmente una richiesta per i possessori di Super Famicom: **Graziano Teston** di Cimbro ha bisogno di trucchi o consigli per i seguenti giochi: Final Fight (come eliminare agevolmente il bruto con scimitarra nell'incontro sul ring), Actraiser (prima zona - mostro di fine livello; seconda zona - che fare con il castello; come acquistare magie?). Evitiamogli una morte prematura per impiccagione e facciamogli finire 'sti giochi!

Tommaso Raffa di Milano vorrebbe sapere perché The Ninja per Master System dopo aver terminato tutti i livelli gli dice che non ha sufficienti bonus per completare il gioco; gli interessano inoltre trucchi per Wonderboy III - The Dragon's Trap.

Fabio Bozzo di Montemarciano ha problemi con il NES, e precisamente con The Legend of Zelda, in cui non riesce a trovare l'entrata per il quinto e il settimo livello.

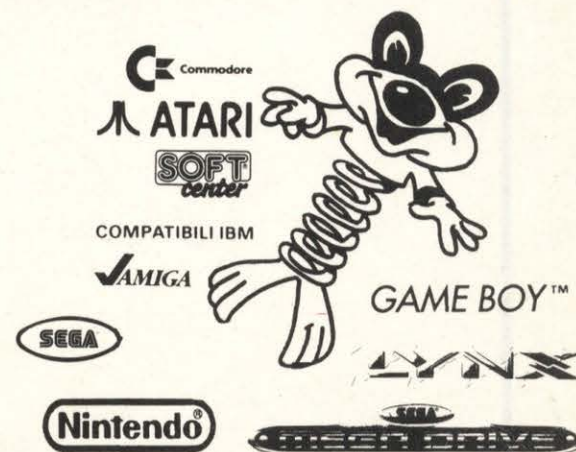
Marco Plotegher di Bolzano chiede una marea di trucchi per una marea di giochi: Altered Beast, Ghouls'n'Ghosts, Ghostbusters, Golden Axe, Knock Out Boxing, Castle of Illusion e Rambo III per Mega Drive (tutto qui? NdAlex).

Davide Dessalir chiede un paio di trucchi per Super Mario Bros e come finire l'ultimo livello, assieme a qualcosa per Bayou Billy. (Caro Davide, hai dimenticato di dirci per che macchina! NdAlex).

Giancarlo Campagna di Siracusa vorrebbe aiuti per il terzo e quarto livello di Last Battle per Mega Drive (dai un'occhiata più in alto se ti può servire. NdAlex).

Dario Tripolo di Milano (mi auguro di non aver sbagliato a leggere. NdAlex) chiede al più presto una mappa dell'ottavo livello, seconda fase di Revenge of Shinobi per Mega Drive. Muoversi, muoversi, scattare!

Infine **Tiziano Corradini** di Asti chiede consigli, trucchi e spiegazioni per i tre Super Mario Bros della Nintendo (immagino per il NES , no? NdAlex).

Qui finisce per questo numero questa rubrica. Speriamo di ricevere numerose lettere di risposta a queste richieste e, ora che lo sapete, anche molte richieste.

CONSOLIAMOCI

Eccoci qui per la prima torneata di messaggi fra lettori: scambi, vendite, acquisti, ricerche, e contatti vari. Mi raccomando: non dimenticate di allegare la fotocopia di un vostro documento d'identità o, se ancora non ce l'avete, di quello di uno dei vostri genitori per evitare scherzi di cattivo gusto.

Sono interessato allo **scambio di cartucce** per Sega Master System I. I titoli sono: Shinobi, World Gran Prix, Battle Out Run, Thunderblade, Rastan. Per informazioni contattare: Davide Nebbia - V.le Molise 69 - 20137 Milano - Tel. (02) 55184707.

Acquisto giochi per Sega Mega Drive sia americani che giapponesi a prezzo ragionevole. Chi è interessato telefoni allo 0331/629075, oppure spedisca il listino degli articoli e i prezzi a: Vittorio Genoni - via dell'Usignolo 64 - 21052 Busto Arsizio (VA).

Vendo Atari Lynx con Klax, Paperboy, Xenophobe, Roadblasters e Slime World a Lit. 300.000. Vendo anche Sega Master System con Hang-On e Heavyweight Champ a Lit. 150.000. Inoltre scambio cartucce per Atari Lynx, Megadrive e Master System e vendo (solo in blocco) per Game Boy: Spiderman+Golf+Fortress of Fear a Lit. 100.000. Stefano Bergamo - via Volta 62 - 30017 Jesolo (VE) - Tel. 0421/972823.

Vendo Game Boy e i seguenti giochi: Super Mario Land, Batman, Golf, Burai Fighter Deluxe, Kwirk e Balloon Kid. Gian Maria Ruffini - via Punica 8 - 43045 Fornovo (PR) - Tel. 0525/39473.

Scambio giochi per Mega Drive versione U.S.A. Disponibili: Last Battle, Super Real Basketball, Mystic Defender, Thunder Force II, Strider. Cerco: Wrestle War, J. B. Douglas Knock Out Boxing, Out Run, Ghostbuster, World Cup Italia 90, Arnold Palmer Tournament Golf, Afterburner II. Tel. 0323/20563 - Federico Aceti.

Scambio Sega Game Gear più Castle of Illusion e Coloums (come nuovo, valore 400.000) con PC Engine funzionante più cartuccia. Inoltre scambio cartucce per Mega Drive con residenti nelle Marche. Molinari Marco - via Setificio 12 - 60035 Jesi (AN).

Cerco per Mega Drive: Ghouls'n'Ghosts, Moonwalker, Midnight Resistance, Hellfire, Magical Hat, Sonic, Marvel Land, Bare Knuckle, Rastan Saga I e II, Alien Storm, Fantasia, Out Run, Wardner; sono disposto a scambio/vendita/acquisto. Vendo e scambio altre cartucce. Domenico, tel. 085/9340020 ore serali.

Scambio Simon's Quest e Wrath of The Black Manta con Super Mario Bros 1 o 2 e Batman. Samuele Breglia - via Monte S. Vicino 23 - 60100 Ancona.

Scambio per Game Boy Gargoile's Quest e Fist of The North Star con Supermarioland e Motocross Maniac. Tel. 0832/593832 o 0832/390510, Gianluca.

Vendo giochi per Sega Mega Drive a prezzi trattabili. Amedeo Tiozzo 041/490177, sabato e domenica ore pasti.

Acquisto, vendo e scambio cartucce per il Sega Mega Drive. Annuncio sempre valido. Erik Peterson - via S. Onofrio 35 - 70010 Capurso (BA) - Tel. 080/6954208.

Vendo e cerco cartucce per Super Famicom. Disponibili vari titoli anche con istruzioni in italiano (Actraiser, SD Great Battle, F-Zero, Super R-Type, ecc.). Vendo anche console Master System e/o giochi (Black Belt, Zillion 2, ecc.). William Esposito - via Sidoli 25 - 20133 Milano - Tel. 02/7385289.

Club Aurora **vendiamo e scambiamo giochi** per Mega Drive anche d'importazione su richiesta. Street Smart, Wrestle War, Sonic, ecc., possiamo avere tutti i giochi, anche usati. Andrea, tel. 02/89407783.

POSTA CONSOLE

Cooooooosa?!? Noooooooo! Io Noooooooo!
Insomma, è mai possibile che non ci sia nessuno qui in Redazione disposto a rispondere ai lettori? Non vi piace curare la rubrica della posta? Guardate Ricki su TGM e su Zzap! come se la cava bene... cosa dite? Che sta morendo soffocato dalle lettere? Ma no! Vi sbagliate, Ricki sta benissimo... VERO?!?
Cosa centra adesso Usa Today... ma dai, no, cosa vuol dire che "siccome presenti le console in TV e rispondi alle lettere... devi farlo anche su Console Mania.", dai Alex, non coinvolgermi con le... AIUTO!
Ho capito, ho capito, alla rubrica della posta penso io, va bene. COME SONO FELICE!
Insomma ragazzi, che volete che vi dica? Dovrete sopportare anche le mie risposte su Console Mania, ma è un onere che io mi appioppo molto volentieri, e speriamo che anche voi siate contenti di questa scelta.
E allora, visto che ormai ci sono in mezzo, buttiamoci a capofitto nel mare di lettere che ci sono arrivate.
Innanzitutto GRAZIE a tutti per i complimenti: sono davvero tantissimi, e questo ci fa davvero molto piacere.

A questo proposito arrivo alla prima lettera firmata da *** Erik Pede di Arezzano in provincia di L'Aquila *** che si complimenta per la coraggiosa scelta di creare una rivista di Console in un mercato che non si è ancora ben delineato.
Ti ringrazio della lettera perché hai colto un grande problema che non ci aveva permesso di uscire prima con una rivista dedicata esclusivamente alle console, e ti posso confermare che la decisione di pubblicare un nuovo mensile "consolaro" rappresenta per noi un rischio che però stiamo correndo molto fiduciosi, e le vostre lettere ci fanno davvero molto sperare in un futuro straordinario.

*** Morana Francesco di Cagliari *** invece, oltre ai complimenti che ci fa, mi fa notare che le critiche a Sonic fatte nel primo numero di CM non sono state scritte nella recensione del gioco, ma in quella di Super Mario Bros 3, e si domanda perché.
Io prendo come spunto questa lettera per dirvi che molte recensioni apparse sul numero uno di CM e alcune del numero 2 erano traduzioni dalla rivista inglese di consolle della quale avevamo i diritti (questo terzo numero invece è tutto Made In Italy), e quindi certe cose che abbiamo scritto non facevano parte del nostro pensiero o della nostra opinione.
In effetti nella recensione di Super Mario Bros 3 (che fra l'altro ho tradotto io) un box parla dei difetti di Sonic giudicandolo troppo facile e scarso di passaggi segreti nei livelli successivi al primo. E' vero che avremmo dovuto mettere queste notizie nella recensione di Sonic, e non in quella di Mario che metteva a confronto i due giochi, ma è una scelta che avevano fatto gli inglesi e che comunque noi non condividiamo. Anzi, a riprova del fatto che Sonic resta un buon gioco, sale sul podio *** Luca Pastorino di Genova *** che proprio in riferimento a quanto detto sopra ci comunica che in Sonic i passaggi segreti del primo livello sono 36, 20 nel secondo, 34 nel terzo, 22 nel quarto, 28 nel quinto e 18 nel sesto (almeno questi sono quelli che ha trovato), e in effetti non ci sembrano certo pochi!
E non è vero neppure che il gioco è troppo facile.

*** Roberto V di Milano *** scrive una lettera indirizzata a me e ci chiede di fare una rivista identica a TGM come impostazione grafica. Purtroppo non possiamo accontentarti, Roberto, perché pare che CM piaccia moltissimo così; comunque hai ragione nel dire che è pensata per un pubblico molto giovane.

*** Alessandro Tirico di Cinisello Balsamo (MI) *** si preoccupa del fatto che dovendo fare tre riviste finiamo col farle male. Ti sbagli Alessandro: hai visto come sono migliorate Zzap! e The Games Machine? Noi siamo una grande famiglia divisa però ormai in tre redazioni separate con collaboratori che agiscono a volte per più di una testata, tutto qui, e quindi stai tranquillo che la qualità non manca.

E infine un salutone a *** Stefania di Milano *** che esordisce dicendoci ... STATE SFIORANDO L'IDILLIO DELLA PERFEZIONE!!!
Troppo buona, Stefania, ma le tue parole mi hanno tirato su il morale e sapere che esistono anche le ragazze giocatrici farà piacere a molti lettori.

Io a questo punto vi devo salutare, grazie ancora a tutti e non dimenticate di scrivere. Ci vediamo tutti i giorni su Italia 7 alle 13 e 45 e dalle 17 e 30... non mancate, neppure sulle pagine di Console Mania.

Alla prossima,
Stefano Gallarini